

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

PC GAMER

EDGE

ИЗБРАННОЕ

18
возраст
ограничение
по ESRB

СТРАНА
ИГР

PL

Dokuro

Company of Heroes 2

Darksiders 2

Студия tri-Ace

Игры в поп-культуре

Ожидаемые инди-RPG

Sleeping Dogs

Tokyo Jungle

New Super Mario Bros. 2

RESIDENT
EVIL 6

publishing for enthusiasts



4 607157 100056 12010

(game)land
hi-fi+ media

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250p



FIFA 13



Download from
PlayStation®Store

0+ ДЛЯ ДЕТЕЙ ВСЕХ
ВОЗРАСТОВ

JOIN THE CLUB

ЗДЕСЬ НА СЧЕТУ КАЖДАЯ ИГРА. СОПЕРНИКИ СРЖАЮТСЯ ЛИЦОМ К ЛИЦУ И ДО САМОГО КОНЦА. ЗДЕСЬ ФАНТАЗИИ ВСТРЕЧАЮТСЯ С РЕАЛЬНОСТЬЮ, А МЯЧ С СЕТКОЙ ВОРОТА. ЗДЕСЬ НЕ БЫВАЕТ ОДИНАКОВЫХ МАТЧЕЙ И ОДИНАКОВЫХ ГОЛОВ. ЗДЕСЬ ДОМ ДЛЯ МИЛЛИОНОВ, КТО ВСТУПИЛ В КЛУБ!

WWW.JOINTHECLUB13.COM/RU/RU
СКАЧАТЬ ДЕМО НА EA.COM/RU/FOOTBALL

В ПРОДАЖЕ
С 27 СЕНТЯБРЯ 2012



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Продукт официально лицензирован FIFA. Все права защищены. Изготовлено Electronic Arts Inc. по лицензии. © Football Association Premier League Limited 2006. Логотип Association Premier League являются товарными знаками Football Association Premier League Limited. Логотипы клубов Premier League являются объектами интеллектуальной собственности и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов. Все логотипы, изображения и названия являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.





Слово редакторов

Октябрь 2012 #10 [338]

Несколько раз в день слышу нытье о том, что игры нынче не торт. Дескать, везде пихают мультимедийер, открытый мир и все портят. То ли дело раньше – увлекательный сюжет, яркий опыт от прохождения замысловатых уровней, зрелищные ролики в награду за победы. Слышу и даже в чем-то соглашаюсь. Но ровно такое же нытье по чуть иному поводу я слышал и лет пятнадцать назад.

В 1998 году мы с другом купили PlayStation. Одну на двоих, чтобы сэкономить. Раз в две недели PlayStation переезжала из одной квартиры в другую, а оставшийся без приставки доставал Mega Drive с парой десятков картриджей и проводил время за ней. И тогда мы с удивлением обнаружили, что на 16-битной консоли больше интересных игр, чем на 32-битной.

Вот, например, взять платформеры. На Mega Drive что ни возьми – интересно. На PlayStation мы пробовали Pandemonium 2 и плевались. Картинка трехмерная, современная, а играть – скучно. Не произвел впечатления и Crash Bandicoot. Ко всему прочему, в те годы объемная графика была низкополигональной и здорово проигрывала по красоте плоской, спрайтовой. При этом Sony намеренно блокировала издание на Западе двухмерных игр. И что мы делали в те годы? Ныли, ныли, ныли о том, что «надоело мерзкое 3D», «зря его везде пихают». Причем умом понимали, что так растут продажи консолей и игр, но себя мнили ценителями настоящего арт-хауса, который прячут от аудитории.

Прохожу Tales of Graces f на PS3 и примерно раз в десять часов хожу смотреть, какие трофеи мне накопили. И тут в списке попадает новая награда: за 30 часов, проведенных за упорным истреблением местной живности. А к ней примечание: мол, если бы персонажи знали, сколько ты тут околачиваешься, они бы обязательно посоветовали тебе устраивать перерывы между сеансами и не сидеть за экраном столько времени.

С одной стороны, это очень мило и, наверное, полезно для воспитания правильной культуры потребления видеоигр. Потому что, скажем, за восемь часов напролет за телевизором или дисплеем, глаза спасибо не говорят. Вдобавок видно, что разработчики искренне верят: кто-то ходит и читает примечания к трофеям. А их ожидания оправдываются – я вот пошла и прочитала.

С другой – лучше бы персонажи (и разработчики) как-нибудь иначе высказывали свое возмущение насчет того, сколько времени я трачу на RPG. Ведь трофей дается просто за суммарное время прохождения, а не за «неправильное» поведение, т.е. его получают и сознательные, и несознательные геймеры. Сидишь и думаешь: какие неблагодарные герои! Жалуются, что им слишком много внимания уделили.

Конечно, история знает немало примеров, когда разработчики более оригинально ломали «четвертую стену». Но об этом – в следующий раз.

Константин Говорун,
главный редактор

Наталья Одинцова,
заместитель глав. редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова

Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Анатолий Сонин
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119146, г. Москва,
Фрунзенская 1-ая ул. д.5
Тел.: +7(495)934-7034,
факс: +7(495) 545-09-06
Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
ООО «Рекламное агентство «Пресс-Релиз»
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906
advert@glc.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Заместитель Генерального Директора по продажам
Зинаида Чередищенко
zinaidach@glc.ru

Директор по рекламе журнала «Страна Игр»
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Младший менеджер
Мария Сухорукова
sukhorukova@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
ПОДПИСКА
Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@glc.ru
Менеджер спецраспространения
Нина Дмитриук
dmitriuk@glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжерейная 1-я, д. 28 А
Зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)
Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации:
ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru
Старший менеджер
Соколовская Анастасия
sokolovskaya@glc.ru
Менеджеры по рекламе
Дмитрий Качурин
kachurin@glc.ru
Николай Арефьев
arefyev@glc.ru
Директор группы CORPORATE
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ МЕНЕДЖЕРЫ
Лариса Ежова
ezhova@glc.ru
Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@glc.ru
Мария Захарова
zaharova@glc.ru

Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Тираж 186700 экземпляров
Цена свободная
Типография Lietuvos Rytas, Литва
Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала MAN TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012



НА ОБЛОЖКЕ
Resident Evil 6



LINEKONG
蓝港在线

ingamba



Unparalleled Devil

— Искусство Войны

<http://ud-online.ru>

Слово команды



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Team Fortress 2, Psychonauts

Хоть я большую часть августа и посвятил инди-играм (о которых в этом номере колонка), от привычных ежедневных визитов в Team Fortress 2 и Left 4 Dead 2 я так и не отказался. К TF2 к тому же вышел апдейт, добавляющий в нее кооперативный режим (PvE, то есть). Все замечательно, кроме ачивментов: до этого апдейта я мог хвастаться тем, что собрал полный набор (четыре с лишним сотни!), а сейчас... убить миллион врагов?! Да они издеваются!



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Alan Wake дождался своего часа примерно с того самого времени, когда я стал частью успеха Remedy, отбившей затраты на PC-портирование за первые двое суток продаж. Порт великолепен – под конец игры я чуть ли не выл от желания побродить по такому Bright Falls при свете дня. Хоть бы мод какой сделали, изуверы!



ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ

Стаж в журнале: 8 лет (с перерывами)

Любимые игры: «Городки», «Тайны океана»

Удивляет, что знакомые удивляются моей Xperia с кнопками. Удивляет, что Sony в новой телефонной линейке отказалась от аппарата с QWERTY. Я люблю тачскрины, но выстукивать текст пальцем по стеклу, прямо скажем, немногим естественнее, чем тыкать в скачущих под этим стеклом Рю и Сагата. Поэтому анонс очередного iPhone оставляет меня равнодушным.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Сейчас я нахожусь в самолете, который везет меня в США, – а мои коллеги тем временем сдают этот номер. В него, кстати, успела моя статья о видеоиграх и поп-культуре, не пропустите. Ну а потом отправлюсь на TGS в Токио – за новыми впечатлениями и встречами с разработчиками.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Август пролетел незаметно – за подготовкой спецвыпуска «Страны Игр», посвященного MMO от Wargaming. Особенно рад информации по карточной World of Tanks Generals, похоже, вырисовывается неплохая штука. Наверное, даже рискну попробовать настольную версию, хотя давно и забросил коллекционные карточные игры.



АННА ЯНИЛКИНА

Стаж в журнале: 7 месяцев

Любимые игры: MMO

Честно говоря, меня начала злить эта новая мода «я танк, я же целитель, я же вроде-как-дд». Где старое доброе деление на классы, черт возьми? Раньше было понятно, что именно тебе делать, и никто не пытался скоммуниздить твой честно заработанный плащ со словами «я хилера собираю». Протестую!

FABLE

THE JOURNEY

РЕКЛАМА

МАГИЯ НЕ ИГРУШКА

В ПРОДАЖЕ С 12 ОКТЯБРЯ 2012

Microsoft
Studios

XBOX 360

XBOX
LIVE

© 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Содержание

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 27 сентября

ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

138 Resident Evil 6

ЗА КОГО ИНТЕРЕСНЕЕ ВСЕГО ИГРАТЬ?
Сергей Цилиорик

INDUSTRY

12 Игровая карта мира

СТУДИЯ VONEMIA INTERACTIVE

14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

16 5 поводов любить игры

В КАЖДОМ НОМЕРЕ – РАЗНЫЕ!

20 Авторские колонки

ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ, ГЕОРГИЙ
КУРГАН, СЕРГЕЙ ДУМАКОВ,
МЭРИОН МУНЛАЙТ, ЯНА
СУГАК, СЕРГЕЙ ЦИЛИОРИК,
КОНСТАНТИН ГОВОРУН,
ИГОРЬ СОНИН, СВЯТОСЛАВ ТОРИК,
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

FUTURE



36

Релизы

WAY OF THE SAMURAI IV, ASSASSIN'S
CREED III: LIBERATION, PLAYSTATION
ALL-STARS BATTLE ROYALE
Юрий Левандовский, Наталья Одинцова,
Сергей Цилиорик



42

Neuerwinter

...HO HE NIGHTS
Андрей Окушко



43

Staruoid

HE STARCRAFT 2 И HE DOTA,
А НЕЧТО СРЕДНЕЕ
Андрей Окушко

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обл. EA | 3 обл. ASUS | 4 обл. Innova | 2-3 Ingamba | 5 Microsoft | 7 «Самолов и Самолова» | 9, 21, 29 «1С-Софтклуб» | 11 Mail.ru | 15 Palit | 23 Graftec | 31 Tash | 33 Man TV | 35 Хакер | 43 Игромир | 49 Подписка общая | 99 Digital photo | 107 КоломнаТевье | 155, 175 Альфабанк | 215 TSW | 219 Подписка редакционная

Более 14 000 руководителей прошли «Директорский курс» бизнес-школы «Самолов и Самолова»



Алексей Дегтярев — гендиректор B2B-Center с 2005 года. Под его руководством компания увеличила выручку более чем в 5 раз. В 2010 году прошел «Директорский курс» в бизнес-школе «Самолов и Самолова».

Формула «Я начальник, ты дурак» ошибочна. Руководить нужно с помощью вопросов и рекомендаций, а не с помощью ответов.

Трудоголизм — это болезнь, замещение остальных сфер жизни одной, где все получается. Но первый же барьер может сбить такого человека полностью.

Точки мотивации руководителя — имидж и самосовершенствование. И еще, мне кажется, психологическое удобство. Оно является тормозом для циничных решений.

С людьми работать приятнее, чем с «персоналом».

Где учатся топ-менеджеры?

«Директорский курс» — это программа для директоров и собственников, которые хотят учиться в группе равных себе. С 2004 года он проходит в открытом формате, чтобы принять участие в нем смогли все желающие.

Курс настолько практичен, что ряд ведущих компаний используют его в качестве основы для своих корпоративных университетов. Самый крупный проект был реализован в компании, обучившей по программе курса более 3 000 руководителей.

Людей, прошедших курс, объединяют общий язык и единый взгляд на управление.

«Директорский курс» я проходил болезненно. Он для всех проходит болезненно. Но открывает глаза на собственные недоработки, слабые стороны. Показывает, как, куда и что менять. Это серьезный инструмент.

Было ощущение, что курс идет спонтанно. Случайно увидел у тренера план занятий. Все поминутно расписано. Не бывает спонтанно такой эффективной работы.

Мне приятно соотносить себя с брендом бизнес-школы «Самолов и Самолова». Он дает чувство сопричастности к большому делу, к хорошему «племени».

Вы можете принять участие в «Директорском курсе» в любом из четырех городов: Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске или Красноярске.

Обратитесь в бизнес-школу «Самолов и Самолова», и мы предложим вам удобный график обучения и группу участников, равных вам по уровню.

Для читателей «Страна Игр» специальные условия.



Самолов и Самолова

(495) 660-01-05 **Москва**

(812) 313-40-50 **Санкт-Петербург**

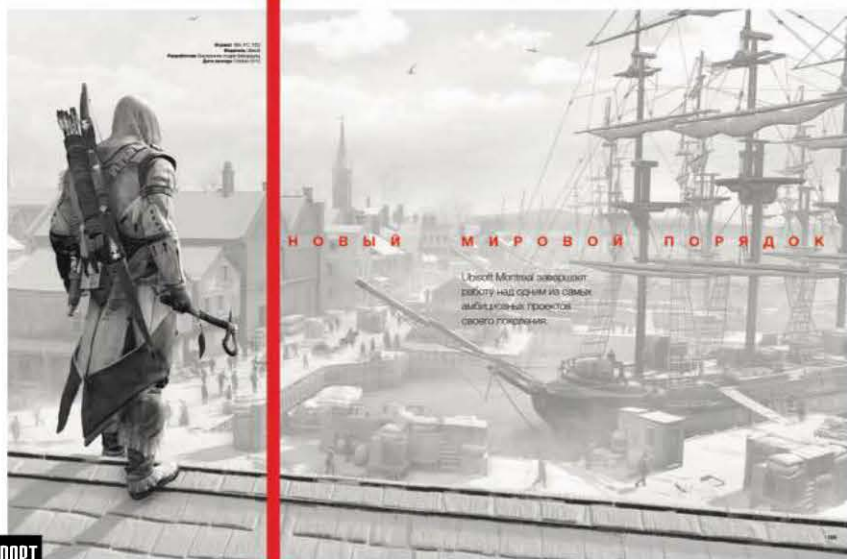
(383) 335-77-99 **Новосибирск**

(391) 277-66-11 **Красноярск**

www.samolov.ru info@samolov.ru

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА

EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE EDGE MAGAZINE



РЕПОРТ

108 Assassin's Creed III

РЕПОРТАЖ ИЗ UBISOFT MONTREAL
Команда Edge

SPECIAL

44 Ник Перумов

ОТЧЕТ ОБ ИГРОВОМ МАСТЕР-КЛАССЕ
Константин Говорун

48 Music Generator

КАК ДЕЛАЛИ СИМУЛЯТОР
КОМПОЗИТОРА
Виталий Гуз

56 Самые ожидаемые инди-RPG

ЧЕМ СЕЙЧАС ЗАНЯТЫ
НЕЗАВИСИМЫЕ СТУДИИ
Андрей Окушко

62 Компьютерные TRPG

ВЕХИ ИСТОРИИ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.
Святослав Торик

72 Кто играет

ВИДЕОИГРЫ В ПОП-КУЛЬТУРЕ
Евгений Закиров

78 История tri-Ace, часть 1

ОТ STAR OCEAN ДО VALKYRIE PROFILE
Наталья Одинцова

86 Игры, которых не было

ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНИТЫХ
СЕРИАЛОВ, ТАК И НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТА
Дмитрий Карасев

94 Игровая реклама

КАКИМИ СПОСОБАМИ ПРИВЛЕКАЮТ
ВНИМАНИЕ ГЕЙМЕРОВ
Валерий Корнеев, Игорь Ерышев

DISCUSSION

102 Круглый стол

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ: ВЫХОД НОВОЙ
RESIDENT EVIL
Ведущий: Александр Щербаков

EDGE/PCG MAGAZINE

108 Assassin's Creed III

ОТЧЕТ О ПОЕЗДКЕ В UBISOFT MONTREAL
Команда Edge

116 Company of Heroes 2

ТЕСТ-ДРАЙВ В ГОСТЯХ
У РАЗРАБОТЧИКОВ
Команда Edge

120 Авторские колонки

ЛУЧШИЕ УМЫ РАССУЖДАЮТ
Команда Edge

123 Игра слов

КАК НУЖНО ПОДАВАТЬ СЮЖЕТ
В ИГРАХ?
Джеймс Лич

124 Baldur's Gate

ИСТОРИЯ УСПЕХА
Команда Edge

128 Assassin's Creed

КАК ЕЕ ДЕЛАЛИ
Команда Edge

132 Playground Games

ОТ DIRT И GRIND – К FORZA
Команда Edge

136 Dark Souls: Анор Лондо

ПОДРОБНОСТИ СОЗДАНИЯ
НЕБЕСНОГО ГОРОДА
Команда Edge

REVIEW

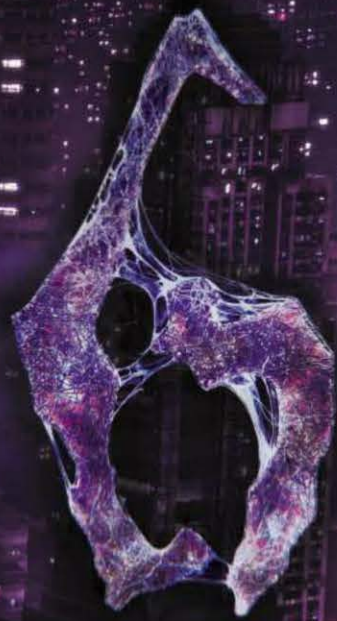
138 Resident Evil 6

CALL OF DUTY – ТОЛЬКО ОТ ТРЕТЬЕГО
ЛИЦА И С МУТАНТАМИ
Сергей Цилюрик

146 Tokyo Jungle

КАК КАБАНЫ ЦЫПЛЕНКА ЗАТОПТАЛИ
Константин Говорун

Когда спрятаться было негде,
Нам оставалась лишь надежда.
Но и она покинула нас.



RESIDENT EVIL

NO HOPE LEFT

02.10.2012
WWW.NOHOPELEFT.COM



РЕКЛАМА

18+



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

CAPCOM
www.capcom-europe.com

ТС-СофтКлуб

©CAPCOM CO., LTD. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. "XBOX LIVE" and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

148 **New Super Mario Bros. 2**

ТЕ ЖЕ ПРИНЦЕССЫ,
ВИД С ТОГО ЖЕ БОКУ
Святослав Торик

150 **Heroes of Ruin**

ХОРОШ ЛИ DIABLO-КЛОН ДЛЯ 3DS?
Сергей Цилюрик

152 **Lone Survivor**

ИНДИ-ХОРРОР, КОТОРЫЙ НАС НАПУГАЛ
Сергей Цилюрик, Лилия Дунаевская

156 **Dokuro**

ПЛАТФОРМЕР + ПАЗЗЛ + РОМАНТИКА
Наталья Одинцова

158 **Darksiders 2**

БОЛЬШАЯ ТРАГЕДИЯ VIGIL GAMES
Виктор Мостовой

160 **Sleeping Dogs**

НЕ ПРОСТО «GTA ПРО ГОНКОНГ»
Евгений Закиров

166 **Kingdom Hearts 3D**

СВЕТ. ТЬМА. СЕРДЦА. СВЕТ. ТЬМА.
СЕРДЦА. СВЕТ. ТЬМА. СНЫ!
Виталий Гуз

170 **Orcs Must Die! 2**

ГЛАВНЫЙ СЮРПРИЗ – ОТСУТСТВИЕ
СЮРПРИЗОВ
Святослав Торик

173 **Spellforce 2: Faith in Destiny**

НАСКОЛЬКО УДАЧНОЙ ОНА ОКАЗАЛАСЬ?
Андрей Окушко

174 **Crusader Kings II**

ТЯЖЕЛО ЛИ БЫТЬ МНОГОЖЕНЦЕМ?
Андрей Окушко

176 **Sniper Elite v2**

ЧТО УГОДНО, НО ТОЛЬКО НЕ
«СИМУЛЯТОР СНАЙПЕРА»
Андрей Окушко

178 **Warlock: Master of the Arcane**

В АРДАНИИ НЕ БЫВАЕТ СКУЧНО
Андрей Окушко

GAME +

180 **Online**

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В ОКТЯБРЕ
Анна Янилкина

182 **Panzar Online**

ВСЕ О КЛАССАХ
Анна Янилкина

184 **Unparalleled Devil**

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ЗАКРЫТОГО БЕТА-
ТЕСТА
Анна Янилкина

186 **Dragon Nest**

НЕ ПРОСТО ММО С МИЛЫМИ
ПЕРСОНАЖАМИ
Анна Янилкина

189 **Online-колонка**

GUILD WARS 2
Анна Янилкина

190 **10 причин играть в..**

НА ПОВЕСТКЕ ДНЯ - PLANESCAPE:
TORMENT!
Андрей Окушко

196 **Настольные игры**

ОТКРЫВАЕМ НОВУЮ РУБРИКУ
Андрей Окушко

198 **Железо**

НОВОСТИ И ТЕСТЫ
Команда «СИ»

GAME DISTRICT

216 **Домашнее видео**

ОБЗОРЫ DVD- И BLURAY- РЕЛИЗОВ
Эдуард Шиндяпин, Борис Хохлов, Артём
Шорохов

220 **Ядовый ад**


ЧТО БЕСИТ ГЕЙМЕРА
Семен Кобылин

222 **Косплеймания**

GOTTA CATCH 'EM ALL!
Команда «СИ»

224 **Обо всем**

ОТВЕТЫ НА ИНТЕРЕСУЮЩИЕ
ВОПРОСЫ
Артем Шорохов



ВСТРЕЧАЙТЕ DRAGON NEST – УРАГАННУЮ
АКЦИОН-ММО, ПОКОРИВШУЮ БОЛЕЕ
200 МИЛЛИОНОВ ИГРОКОВ!

Dragon Nest

ЛУЧШАЯ РVP-ИГРА ПО ВЕРСИИ Е3 2011
ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА КРИ 2012
ПОДРОБНОСТИ ЖДУТ НА: DN.MAIL.RU



Игровая карта мира: Bohemia Interactive



МАРЕК ШПАНЕЛЬ,
генеральный директор Bohemia Interactive

«МЫ СЧИТАЕМ PC НАИЛУЧШЕЙ ИЗ ПЛАТФОРМ, ОНА ВСЕГДА ВПЕРЕДИ В ПЛАНЕ ТЕХНОЛОГИЙ. НО ЕЩЕ БОЛЕЕ ВАЖНЫМ ДЛЯ НАС АСПЕКТОВ ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНАЯ СВОБОДА В РАЗРАБОТКЕ И ИЗДАНИИ ИГР. МЫ ПРЕДПОЧИТАЕМ РАБОТАТЬ НАД ИГРОЙ ВМЕСТЕ С ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ И ВЫПУСКАТЬ ХОТЬ ПО НЕСКОЛЬКУ ПАТЧЕЙ В ДЕНЬ. НАМ НРАВИТСЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ, ВОЗМОЖНОЕ ТОЛЬКО НА PC».

ИГРОГРАФИЯ

| | | |
|---------------------------------------|------|---------|
| Operation Flashpoint: Cold War Crisis | 2001 | Windows |
| Operation Flashpoint: Red Hammer | 2002 | Windows |
| Operation Flashpoint: Resistance | 2002 | Windows |
| Operation Flashpoint: Elite | 2005 | Xbox |
| ArmA: Combat Operations | 2007 | Windows |

| | | |
|------------------------------|------|---------|
| ArmA: Queen's Gambit | 2007 | Windows |
| ArmA II | 2009 | Windows |
| ArmA II: Operation Arrowhead | 2010 | Windows |
| ArmA: Cold War Assault | 2011 | Windows |
| Take On Helicopters | 2011 | Windows |

НОВЕЙШИЙ РЕЛИЗ
Carrier Command: Gaea Mission
[2012, Xbox 360, Windows]



Братья-энтузиасты собственной персоной.

БОГЕМИЯ СТУДИЯ

Свое существование Bohemia Interactive начала в 1999 году, когда два брата, Марек и Ондřej Шпанели, уже давно увлекавшиеся разработкой компьютерных игр, решили основать собственную студию. Поначалу чешским разработчикам пришлось столкнуться с целым рядом трудностей, в том числе и с невозможностью найти подходящего издателя, но тяжелый старт окупились пару лет спустя, когда Codemasters согласилась выпустить Operation Flashpoint: Cold War Crisis, после чего дела студии быстро пошли в гору. А в 2010-м BI обзавелась сразу тремя дочерними предприятиями, которые также располагаются в Чехии.



Детство и юность в коммунистической Чехословакии не помешали разработчикам хотя бы стремиться к непредвзятости.

О ВЫДУМАННЫХ ВОЙНАХ С НЕВЫДУМАННОЙ ПРАВДОПОДОБНОСТЬЮ

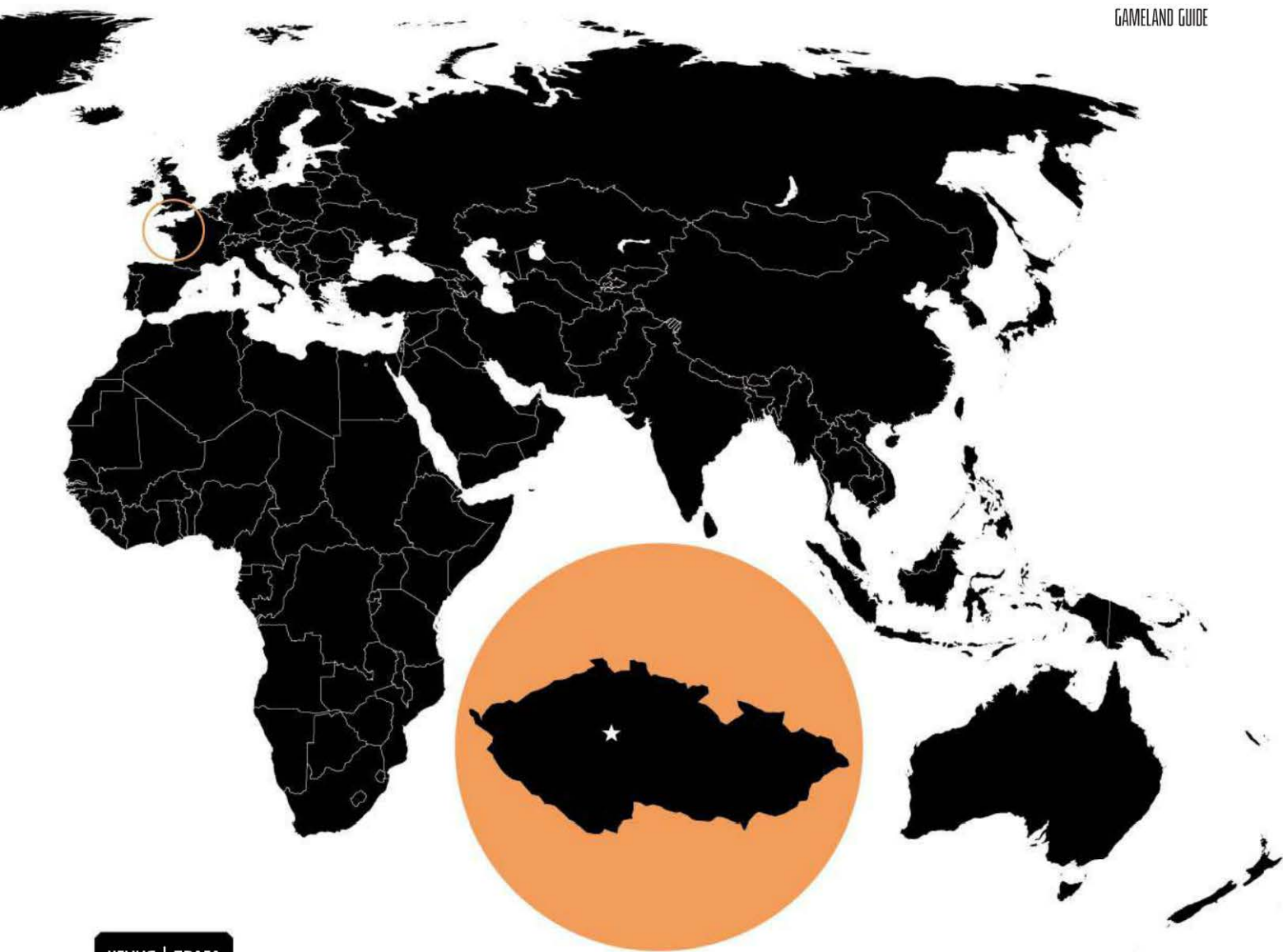
Operation Flashpoint, дебютная работа студии, представляла собой фантазию на тему обострения холодной войны в 80-е, приведшей к военному конфликту. Действие сериала ArmA, идейного наследника OF, разворачивается уже в наши дни на несуществующем острове в первой части и в выдуманной стране Чернорусь во второй. При этом в качестве противников в обоих случаях предстают сторонники социалистического строя и приверженцы демократии западного образца. Традицию, правда, скоро нарушит выходящая в этом году ArmA 3, где против сил НАТО будет выступать Иран.



Позитивная славянская нечисть в представлении Centauri Production.

КВЕСТЫ И НЕМНОЖКО КЛЮНВЫ

Одной из компаний, купленных Bohemia Interactive, стала Centauri Production. Она была основана в Праге примерно в то же время, что и ее нынешний владелец, но специализация ее была совершенно иной. Centauri Production создает преимущественно приключенческие игры, причем действие некоторых из них происходит в России. Так, Memento Mori посвящена расследованию похищения полтен из Эрмитажа, а Pohádka o Mrazíkovi, Ivanovi a Nastěnce обыгрывает с детства знакомую сказку о Морозко. Этому же персонажу посвящен и два года назад вышедший Mrazík, порадовавший пользователей iOS.



ЧЕХИЯ | ПРАГА



Бережное отношение к старине не мешает жителям Праги жить в ногу со временем.

КТО-КТО ПО СОСЕДСТВУ ЖИВЕТ?

Bohemia Interactive – далеко не единственная компания в Праге, которая занимается производством видеоигр. Среди ее соседей – авторы сериала Mafia 2K Czech и SCS Software, придумавшая Euro Truck Simulator. Кроме того, именно здесь появились на свет такие IT-фирмы, как Avast!, известная своими антивирусами, и JetBrains, выпускающая инструменты для работы с популярными языками программирования, в том числе Java и C#.



Типичная пражская улочка по версии японцев из Sacnoth.

МУРНЫЙ ГОРОД

Сегодня Прага пользуется большой популярностью среди туристов, во многом потому, что в городе сохранилось множество исторических зданий (в том числе и готическая архитектура). Неудивительно, что и во многих видеоиграх, где представлена Прага, действие происходит не в наши дни. Например, именно столица Чехии оказывается первым европейским городом, куда попадают герои мрачноватой JRPG Shadow Hearts, события которой относятся к началу прошлого века, и здесь же, в 20-е годы, проводит свое детективное расследование один из героев авантюры Still Life, зловещей истории о серийных убийствах.



Ожившие мертвецы не декларируют злободневные идеи, что не мешает им быть опасными противниками.

ДЕНЬ ЗЕТ

Любовь тысяч геймеров Arma смогла завоевать едва ли не в первую очередь благодаря общей реалистичности, отличающей сериал от множества полных условностей шутеров. Однако, по иронии, особую популярность приобрел мод ко второму выпуску, посвященный теме весьма фантастической, а именно нашествия зомби, причем на территории все той же Черноруси. Несмотря на известную заезженность тематики, DayZ настолько полюбилась пользователям (да и критикам), что помогла значительно увеличить продажи Arma 2 – а в обозримом будущем собирается выйти в качестве отдельного релиза.



УОРРЕН СПЕКТОР, создатель Deus Ex и Epic Mickey:

Я активно пытаюсь пристыдить некоторых своих коллег из геймдева – Джона Кармака и Тима Суини, если быть точным. Вы можете себе представить, как будут выглядеть игры, если эти двое станут тратить столько же времени на разработку AI, сколько они сейчас тратят на рендеринг?

ВЫ МОЖЕТЕ СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ, КАКИМИ ИГРЫ БЫЛИ БЫ, ЕСЛИ БЫ ДЖОН КАРМАК РЕШИЛ, ЧТО ОН ХОЧЕТ СОЗДАТЬ ПРАВДОПОДОБНОГО ПЕРСОНАЖА, А НЕ ПРАВДОПОДОБНОЕ ОРУЖИЕ?

Мы слишком много концентрируемся на насилии, но мы все знаем, как его воплотить в играх. Это легко. И многим игрокам это нравится. Но это – не всё, что мы можем сделать, и точно не всё, что нам стоит делать.



МАРК ТОМПСОН, ведущий геймдизайнер Far Cry 3:

ЖЕСТОКОСТЬ И ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЦЕННОСТЬ – ВЕЩИ НЕ ВЗАИМОИСКЛЮЧАЮЩИЕ.

Важно быть честным в вопросах игровой механики, сюжета и персонажей. Так, одна из ошибок, которые игры могут допустить, – это непризнание жестокости, когда они делают вид, что она ничего не значит, а их герои беспечно убивают кучу людей. Если вы игнорируете то, что от игрока требует механика, если вы делаете вид, что игроки награждаются не за убийства, то вы подрываете нарратив.

Если персонажи не реагируют на жестокость, исходящую от игрока, то создается сюжетная дыра, свойственная интерактивной природе игр. Поэтому мы и написали такой сюжет, в основе которого лежала основная механика игры – убийства.



ИВ ГИЙМО, генеральный директор Ubisoft:

Мы хотим и дальше развивать PC-рынок, и F2P – это лучший способ это делать. Преимущество F2P – в том, что мы можем получать прибыль из стран, где ранее в наши продукты играли, не покупая их.

На PC примерно 5-7% игроков платят за F2P, но, с другой стороны, на PC и пиратство держится на уровне 93-95%, так что процентное соотношение платящих примерно одинаковое.



ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ, продюсер ранних версий Windows, ныне глава Valve:

Чтобы происходила инновация, нужен ряд вещей, невозможных на закрытых платформах. Без PC не было бы ни Valve, ни Epic, ни Zynga, ни Google. Их не было бы без открытости платформы. Есть сильный соблазн платформу закрыть и тем самым ограничить доступ конкурентов к ней, и для них это очень привлекательно.

Большая проблема, удерживающая Linux, – игры. Люди не осознают, насколько критичны игры в создании спроса у потребителей. Мы хотим сделать максимально простым запуск на Linux всех 2500 игр, что есть на Steam. Это стратегия хеджирования. Я считаю, что Windows 8 – это катастрофа для всех на PC-рынке. Я думаю, мы потеряем некоторых значимых производителей «железа», они просто уйдут с рынка. Я думаю, многие потеряют маржи. И если я окажусь прав, то хорошо будет иметь альтернативу, страховку от такого развития событий.



МАЙКЛ АБРАШ, соавтор движка Quake, ныне сотрудник Valve:

С Doom и Quake было очевидно, что они – шутеры от первого лица. Что не было очевидно с Quake, однако, так это изменения в Интернете, позволившие создавать перманентные выделенные серверы. Благодаря этому люди стали создавать свои сайты, кланы, распространять моды, устраивать турниры и так далее. И гениальность Джона [Кармака] проявилась в том, что он это предвидел. Сейчас-то это кажется очевидным, но тогда все было совсем не так.

Вот что я вам скажу насчет Джона Кармака: если он интересуется какой-то технологией, можно быть уверенным, что время, когда на ее основе можно будет создать жизнеспособный продукт, не за горами. Потому что Джон никогда не тратит времени впустую.

Так вот, я не знаю, во что превратится VR, но я довольно-таки уверен, что из этого выйдет что-то очень крутое, если «железо» будет на уровне. Я думаю, что [Oculus Rift] будет хорошим началом, а потом все начнет быстро эволюционировать.



ХАРВИ СМИТ, ведущий дизайнер Deus Ex и креативный директор Dishonored:

Когда мы выпускаем подобные игры, детишки иногда приходят и говорят: «эта игра взорвала мне мозг, я не знал, что такое вообще может быть, я раньше только в линейные игры играл». Приятно слышать. На самом деле, я верю в 13-летних, которые играют в Day Z или Dwarf Fortress, или Eve Online. Думаю, они жадут крайне интерактивных игр, свободных от каких-либо догм.



ДОН МЕРФИ, бывший сотрудник Rare:

Мы все хотели сделать Killer Instinct 3, но Microsoft была куда более заинтересована в расширении аудитории, нежели в создании очередного файтинга. Поэтому KI3 так и не увидел свет – и, думаю, никогда не увидит.



ЗАНДЕР ДЭВИС, ведущий дизайнер интерфейса Darksiders II:

Если вы собираетесь работать над AAA, ожидайте ужасную документацию или ее полное отсутствие, сверхвысокие ожидания, ноль гарантий, что вы сохраните работу, постоянный кранч и производство в стиле конвейерного завода – сколь талантливым, креативным и амбициозным вы бы ни были, вас запишут в маленькую комнатку делать вашу маленькую работку, и это всё, что от вас кто-нибудь захочет.

Я честно думаю, что нам нужна система а-ля Голливуд. Почему нет? Наша индустрия приносит больше прибыли, чем Голливуд, да и грани между ними уже размываются. Наша индустрия просто слишком молода и глупа, чтобы понять, что работающие в Голливуде неспроста пользуются услугами агентов и гильдий. Все – от звезд до электриков. Парень, держащий чертов микрофон, представлен и защищен лучше, чем кто угодно, работающий над AAA-играми.

НАМ НУЖНЫ АГЕНТСТВА. НАМ НУЖНЫ ГИЛЬДИИ.

После всей этой перепалки между Activision и Infinity Ward Джейсон Вест и Винс Зампелла сейчас представлены САА, одним из лучших агентств в Голливуде. Может, их следующий контракт будет лучше? Особенно учитывая, что их идеи по созданию видеоигр приносят \$2 млрд прибыли, а они сами получают \$250 млн роялти. И в итоге кинули ИХ? Подумайте теперь, насколько кидают простого ведущего дизайнера интерфейса. Как кидают сотни людей, потерявших работу только в Остине только в этом году.

Я был буквально бездомным, когда меня уволили после завершения работ над Transformers: War for Cybertron. Бездомным в Сан-Диего – а моя семья была на другом конце страны в Огайо. А в игре меж тем была чуть ли не моя лучшая работа за всю мою карьеру. И на обложке наклейка – «9/10 IGN». И фанаты игру хвалят. А я бездомный.



САТОРУ ИВАТА, президент Nintendo:

Мы достигли зры, когда даже однопользовательские игры должны иметь социальные компоненты.

Хотя Facebook связывает вас социально с разными людьми, он не гарантирует, что эти люди будут заинтересованы в играх. Нужно, чтобы была платформа, которая социально связывала бы геймерские круги – поэтому мы и создали Miiverse.



НОЛАН БУШНЕЛЛ, основатель Atari:

Нас активно копировали, кто угодно мог у себя в гараже сделать клон Pong – потому что у меня самого не было большего. И все думали – давайте скопируем Atari, потому что у них медленное производство. У нас постоянно не хватало денег, потому что никто не верил в видеоигры. Мы впервые получили хоть какой-то венчурный капитал, когда продажи подступали к 40 миллионам!



www.palit.biz

Прокачай GeForce GTX – Играй в разрешении 1080p Full HD

Получи лучшую графику в любимых играх. Battlefield 3, Diablo III, StarCraft 2. Во что бы ты ни играл, переключайся в Full HD и получай еще больше удовольствия.



GEFORCE® GTX 660 Series

2048MB GDDR5 OC Edition
2048MB GDDR5

■ GeForce GTX 660
■ GeForce GTX 460
■ Radeon HD7850

Setting: 19x10 1x16x

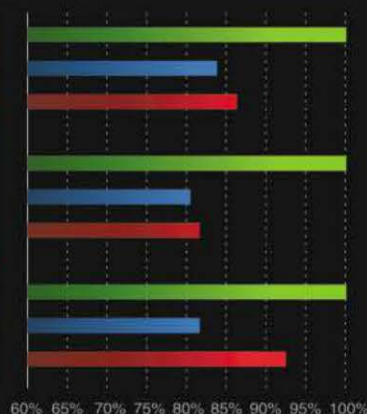


GEFORCE® GTX 650 Series

2048MB GDDR5
1024MB GDDR5 OC Edition
1024MB GDDR5

■ GeForce GTX 650
■ GeForce GTX 450
■ Radeon HD7750

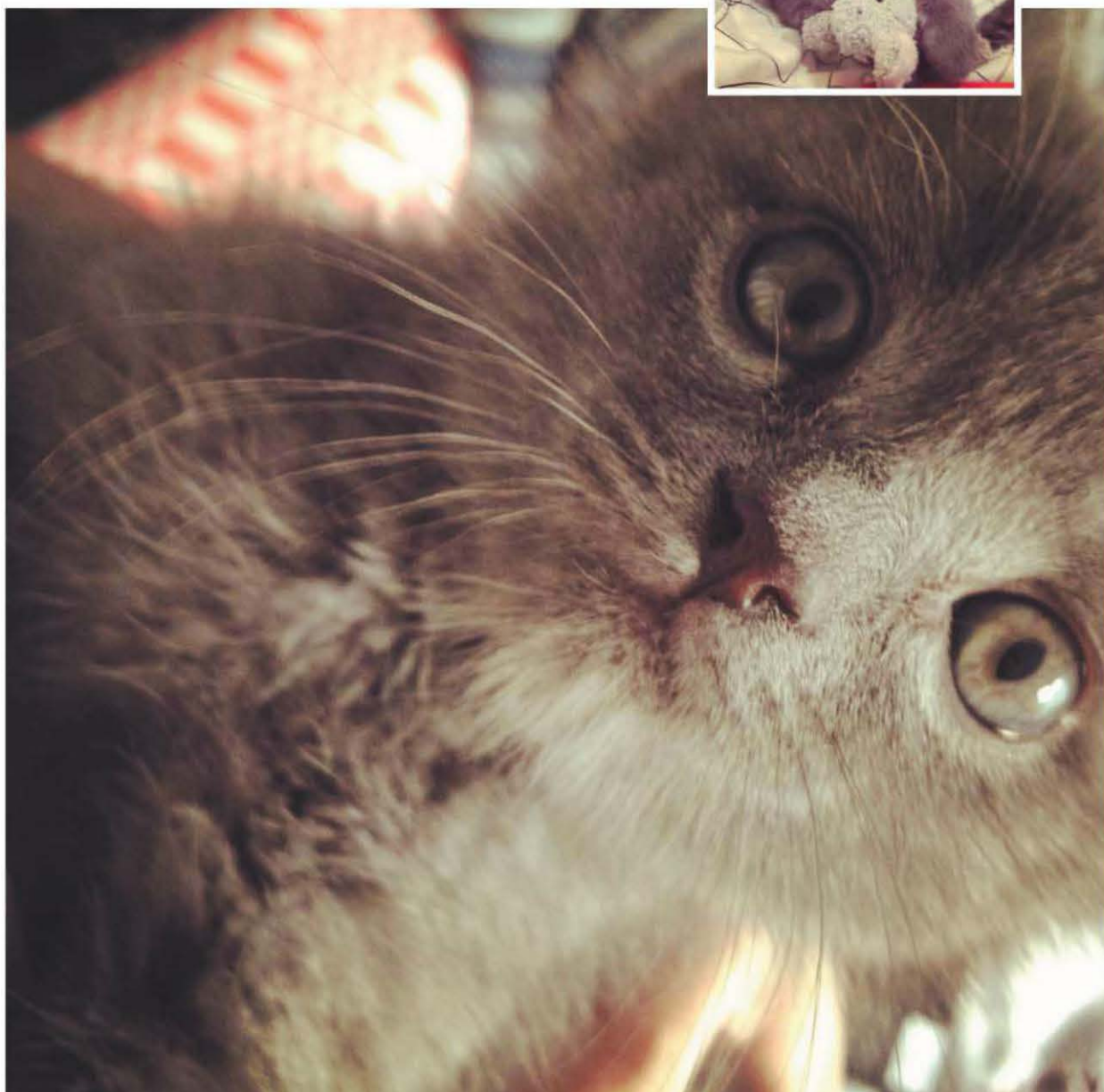
Setting: 19x10 1x16x





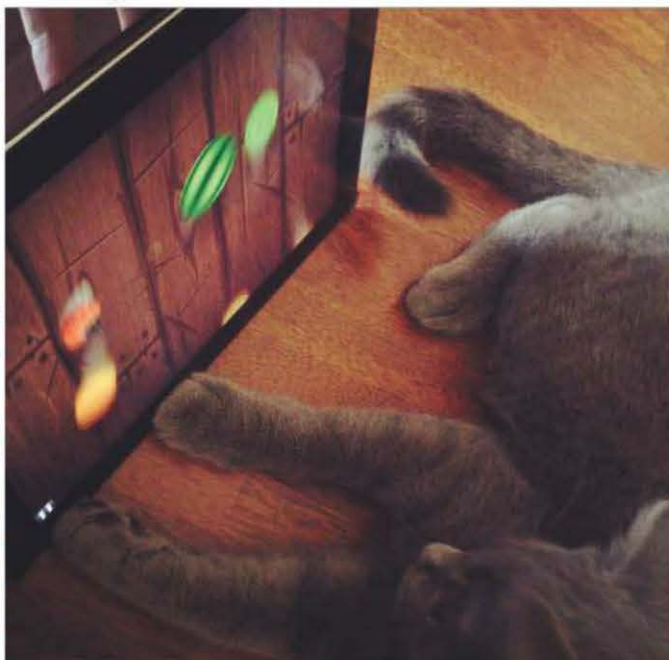
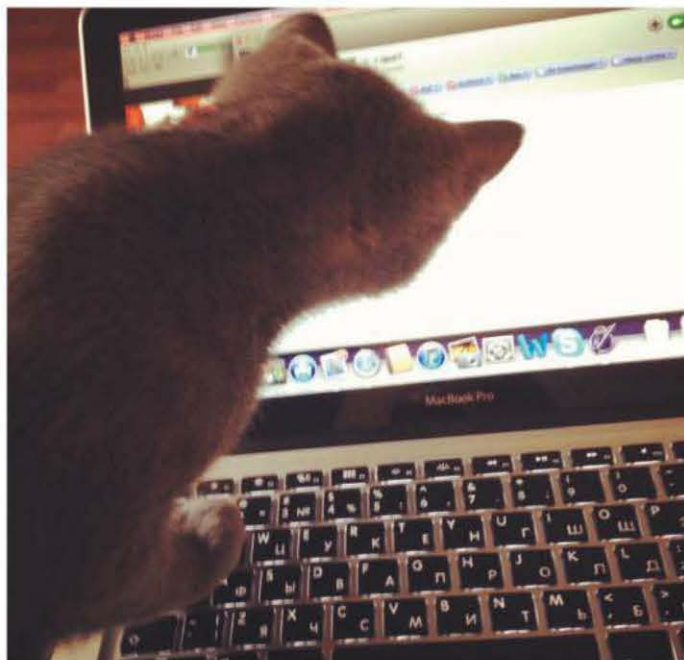
5

СПОСОБОВ

КАК ОТВЛЕЧЬ
КОТА



КОТЫ ЛЮБЯТ ВИДЕОИГРЫ



ОПАСНЫЙ МОМЕНТ!!!



ВСЕ МЫ – СТРАСТНЫЕ ОБОЖАТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР, И ГОТОВЫ ЗАЛОЖИТЬ ДОМ, СЕМЬЮ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ ЦЕННОЕ В ГЛАЗАХ ЛЮДЕЙ РАДИ ЛЮБИМОГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ. ПРИ ТАКОЙ ЛОГИКЕ ОЧЕНЬ ВАЖНО УПОМЯНУТЬ, ЧТО НЕТ НИЧЕГО ЛУЧШЕ ВИДЕОИГР, И НЕ МОЖЕТ БЫТЬ НИКОГДА – ВСЕ, ТАК РЕШЕНО, СВЫШЕ ПОСТУПИЛ ПРИКАЗ, РАСХОДИМСЯ. ОДНАКО ЭТО НЕ СОВСЕМ ВЕРНО. ПРИРОДА СОЗДАЛА СУЩЕСТВО, КОТОРОЕ СПОСОБНО ОТВЛЕЧЬ ДАЖЕ САМОГО ХАРДКОРНОГО ДОМОСЕДА ОТ КАЖДОДНЕВНЫХ, ЕЖЕЧАСНЫХ СПОРОВ В КОММЕНТАРИЯХ УКРАИНСКОГО ТАК СЕБЕ БЛОГГЕРА. И, НЕТ, ЭТО НЕ ЖЕНЩИНА. РЕЧЬ ИДЕТ О МАЛЕНЬКИХ, СЛЕЗЛИВО УМИЛИТЕЛЬНЫХ, БЕСКОНЕЧНО ДОБРЫХ, ПУШИСТЫХ, ЛАСКОВЫХ КИСКАХ... ТО ЕСТЬ, КОТЯТАХ. ОТ ЭТОГО СПАСЕНИЯ НЕТ, БОЛЕЕ ТОГО, ДЛЯ АЛЛЕРГИКОШКИ ДАЖЕ ОПАСНЕЕ, ЧЕМ ОЧЕРЕДНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА ДЛЯ СОЦИАЛЬНО НЕЗАЩИЩЕННОГО КИТАЙЦА. К СЧАСТЬЮ, СПРАВЕДЛИВОСТЬ В МИРЕ ЕСТЬ: ПРОЦЕСС СТАРЕНИЯ УГЛЕРОДНЫХ ФОРМ ЖИЗНИ, СОГЛАСНО КОТОРОМУ СПУСТЯ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЕ КОТЯТА ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЖИРНЫХ КОТОВ; СУЩЕСТВУЕТ ОПАСНАЯ ВЕРОЯТНОСТЬ ТОГО, ЧТО КОТ МОЖЕТ И НЕ СТАТЬ ПУХЛЯШОМ, И ЧТОБЫ НЕ ПОПАСТЬСЯ В ПРИРОДНУЮ ЛОВУШКУ, РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЕГО ВОВРЕМЯ КАСТРИРОВАТЬ. НО ЧТО САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ: КОТЯТА ТОЧНО ТАК ЖЕ КАК И ВЫ ЛЮБЯТ ВИДЕОИГРЫ. ПОЧЕМУ? СМОТРИТЕ САМОЕ НАЧАЛО: НИЧЕГО ЛУЧШЕ ВИДЕОИГР НЕТ И НЕ ПРИДУМАНО, И НЕ БУДЕТ ПРИДУМАНО НИКОГДА, ТАК ЧТО ВСЕ, ХВАТИТ СПРАШИВАТЬ.

P.S. В материале используется сильно всех раздражающий максимально хипстерский подход к оформлению – все фотографии были опубликованы в социальной сети Instagram и подверглись, так сказать, обработке.

Это чистая правда – котята обожают видеоигры. И хотя не совсем понятно, что несчастные животные могут разглядеть на экране телевизора, но факт остается фактом – если их маленькие глазки привлечет какой-нибудь объект на экране, то они будут выслеживать его часами. Похожий эффект достигается при использовании стиральной машины: молодые коты способны без движения, вытянув только свои кожаные носики, сидеть и пялиться на то, как невидимый Якубович вращает барабан с грязным вещами.

Хотите попробовать сами? Вот программа увеселений на

вечер: берете iPad, скачиваете Fruit Ninja, запускаете и показываете коту. Если глупое животное самостоятельно разобраться в происходящем не сможет, то придется ему помочь – лично разрезать пару фруктов. Само собой, коты играют до первой бомбы, но в этом тоже что-то есть.

Так что если в следующий раз вы заметите, что очаровательный котейка во все глаза пялится на экран телевизора – знайте, лучше дать ему потрогать лапкой iPad, чем наблюдать прыжок льва в сторону дорожающей плазмы.

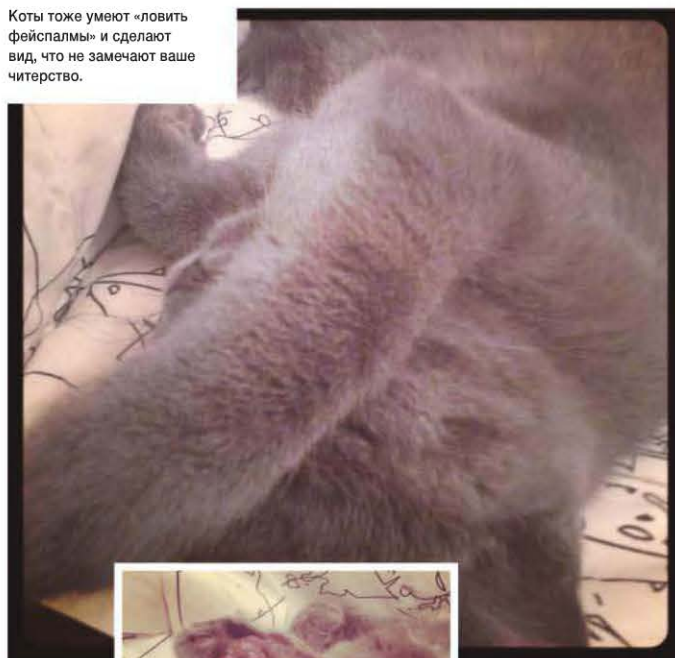
2

КОТЫ ПОМОГАЮТ
ПРОХОДИТЬ ВИДЕОИГРЫ

Вы – читер. Это нормально, каждый экспериментировал в прошлом. Правда, последнее время “читерить” в консольных играх стало сложно, но не беда – способ можно отыскать всегда. Возьмем самый простой пример: Final Fantasy XIII-2, где прокачка была упрощена настолько, что даже перестала требовать участия игрока. Как только Сэра и ее Аладдин попадут в Академию и нарвутся на злодея, а все вокруг станут превращаться в статистов из Silent Hill, вам придется достать из шкафа аркадный стик с турбо-кнопками, положить его на пол и соорудить страшную как черт конструкцию.

Работает это примерно так: зажав одну кнопку – действия – и удерживая правой или левое направление рукоятки, можно смело уходить заниматься своими делами – Сэра будет бегать кругами по локации и выносить постоянно возрождающихся противников. За сутки можно прокачать максимальный уровень всем ролям сразу двум героям!

Коты тоже умеют «ловить фейспалмы» и сделают вид, что не замечают ваше читерство.



◀ Фотографии спящих котов – лучший способ повысить посещаемость вашего блога.

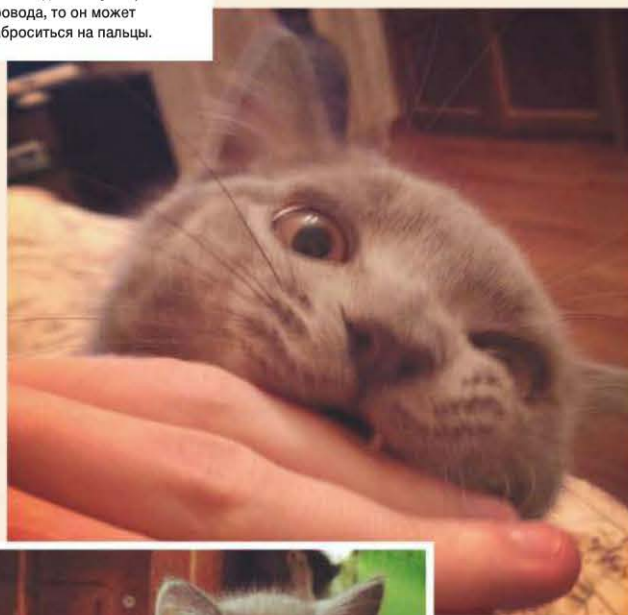
Есть и другое применение такой схеме – SoulCalibur V; чтобы собрать побольше ачивментов и прокачаться до максимального уровня, открыв таким образом доступ ко всем вещам из виртуального гардероба, придется выбрать Мицуруги, противника попроще и сделать так, чтобы кнопка удара выполняла так же функцию кнопки подтверждения. На все уйдет примерно два дня, никакого вмешательства со стороны игрока не потребуется.

Поможет котейка. Известно, что коты очень любят спать днем (и яростно пидораситься по ночам), и всегда ищут новое место, где бы прилечь. Опытным путем было установлено, что трэктоп Adidas Originals обожают использовать в качестве подстилки коты абсолютно всех пород. Достаточно постелить такой на аркадный стик, проследить за тем, чтобы кот устроился поудобнее, головой упирался в стик, а телом нажимал нужную кнопку – и вуаля, все готово!

3

КОТЫ ЛЮБЯТ КАТАМАРИ

Если не дать коту погрызть провода, то он может наброситься на пальцы.



◀ Котятя много не кушают, поэтому надолго отвлечь хвостатого едой не получится.

Врен как-то в редакции рассказал байку о молодом человеке, убившем котенка своей подружке за то, что тот перегрыз провод от джойпада Xbox 360 (каков кретин, а – все же использует беспроводные, а этому, видимо, денег не хватало). История поучительная, коты действительно страсть как любят пожрать провода – будь то мышь от ноутбука, кабель питания от Xbox 360, или компоненты и HDMI. И пускай далеко не все провода им по зубам, видеть, как они отчаянно пытаются помешать пройти Sleeping Dogs, очень плохо для нервной системы.

Отвлечь котов от проводов могут три вещи: еда, коробка или шарик. В случае с едой все понятно, но это разовая акция, и после приема пищи молодые котейки не то-

ропятся на боковую – напротив, от радости начинают носиться по всей квартире и истошно вопить, оповещая домочадцев о своих делах. С коробкой дела обстоят лучше: обычные картонные изделия (вроде тех, куда записывают принтеры Samsung) действуют на хвостатых очень странно – животному очень хочется туда залезть и сидеть там очень долго, высовываясь лишь для того, чтобы погрызть края.

Но самый лучший вариант – это катамари. Тряпичный шарик с бубенчиками внутри заставит животное забыть про существование еды, проводов, ног, рук и вообще всего на свете. Главное, следите за тем, чтобы на утро следующего дня котейка свою игрушку нашел. Иначе он снова побежит к тумбе для телевизора.

4

КОТЫ УСПОКАИВАЮТ

Эта осень, пожалуй, станет одной из самых напряженных и нервных за последние несколько лет, а причина тому – сразу два файтинга, которые поступили в продажу в сентябре: Tekken Tag Tournament 2 и Dead or Alive 5. При всем уважении к жанру, по накалу страстей и способности вывести из себя даже самых уравновешенных людей сравниться с ним могут разве что платформеры – та еще дьявольская проказа, если вдуматься.

На помощь приходят хвостатые: в перерывах между попытками поточить когти о кожаный диван и сходить в туалет мимо специально поставленного лотка с комкующимся содержимым, животные

могут очень мило спать или просто сидеть на одном месте и таращиться в пустоту. Если посмотреть на них в этот самый момент, то вся накопленная в онлайн ненависть вмиг улетучится – и вот уже пропадает желание ругаться матом в общем чате, бить кулаком о стену и швырять джойпад в угол.

Правда, существует риск отвлечься от происходящего и оказаться поработанным вниманием к коту. Тогда пиши пропало: в инстаграме такие люди только и постят, что спящих котиков, в твиттере других тем для разговора не знают, а в беседа в скайпе только и делают, что показывают в камеру кота, простите, в состоянии обездвиженной колбасы.



▲ Иногда своими выходками коты превосходят оппонента в онлайн Tekken Tag Tournament 2.

◆ Кошки умеют по желанию включать дзен – этому тоже неплохо научиться!

5

КОТЫ ЛУЧШЕ DANCE CENTRAL



▲ Пример номер один!

▼ Пример номер два!

◆ Успех!



Самая важная штука для достижения целей современного молодого человека, не обремененного отношениями с противоположным полом, но достаточно благоразумного, чтобы к ним стремиться, называется просто – Dance Central; также известна как “единственная хорошая игра для Kinect”.

Но Kinect вещь ненадежная в том смысле, что сенсор выглядит как камера – перед ней весело плясать, пока она на начинает быстро-быстро щелкать фото-

графии и предлагать поделиться ими с друзьями. Другими словами, раздеваться перед Kinect никто не будет (хотя сенсор создаст все необходимые для этого условия). Зато стопроцентное доверие вызывают котята – они милые и безобидные.

Развивать мысль дальше, наверное, смысла не имеет. Как только Dance Central свою функцию выполнит, нужно смело подсовывать котенка и плавно перемещаться в другую комнату. Кхм. **СИ**

В Гонконге свои зомби



Евгений Закиров

SLEEPING DOGS Я ПРОШЕЛ ДВА РАЗА: СНАЧАЛА ТОРОПИЛСЯ, ДУМАЛ, НЕ УСПЕЮ НАПИСАТЬ РЕЦЕНЗИЮ, ИГРАЛ ВЗАХЛЕБ И ПРОПУСКАЛ ТО, ЧТО КАЗАЛОСЬ НЕВАЖНЫМ, ЗАТЕМ С САМОГО НАЧАЛА И ОСНОВАТЕЛЬНО – КОГДА ПОНЯЛ, ЧТО СПЕШИТЬ НЕЗАЧЕМ И МОЖНО ИГРАТЬ В СВОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.



В самом тексте статьи, возможно, это не прослеживается (и хорошо), но у меня к гонконгскому кинематографу отношение специфическое. Фильмы про боевые искусства мне нравятся разве что снятые в 70-х или 80-х, массово популярное мордобитие и перестрелки в слоу-мо я либо пропустил, либо могу вспомнить разве что название, а вот всякие комедии, драмы и исторические ленты пересмотрел в избытке.

При этом не могу сказать, что как-то очень уж сильно увлекаюсь Китаем: любимое время – Троецарствие и становление КП, совсем скромно лапаю на кантонском, покупаю журнал “Цигун”... все. В общем, никакой особенной любви нет, но вот фильмы смотрю часто – и совсем не те боевики, которые можно обсудить с друзьями (в смысле, не криминальные детективы Джонни То). Совсем недавно – как раз после того, как Sleeping Dogs снова пробудил интерес к пока еще более-менее независимому Гонконгу – я наткнулся на комедию Mr. Vampire. Это долгоиграющая пластинка с одними актерами и на один мотив, где так или иначе обыгрывается встреча с цзян-ши. Самая, на мой взгляд, интересная часть – первая, потому что в ней больше фольклора, а сеттинг напоминает временные рамки Kuzunoha Raido; приятная, в общем, атмосфера.

Что такое цзян-ши? Это китайские зомби, они же вампиры, они же просто “управляемые” трупы людей. Совсем необязательно злобные – если прицепить к их лбу специальную печать, то ими можно будет даже управлять. Вернее, они будут следовать за хозяином, отзываясь на звон колокольчика. Зомби хорошо сохраняются внешне: разложению подвергаются только в случае захоронения, да и то потом все равно быстро возвращают привычный облик. Передвигаются смешно: вытянув руки с длинными ногтями вперед, перепрыгивая сразу двумя ногами (то есть, трупное окоченение они не преодолели, двигается только голова). Кусают прямо как вампиры в западноевропейском представлении, но есть занятный нюанс – им в принципе не нужно пить кровь людей (они высасывают жизненную энергию и только), а для обращения в себе подобных или просто убийства им достаточно проткнуть человека пальцами.

Скажут они быстро и высоко, а если сбить с ног – то тут же подскочат обратно. Если перестать дышать на некоторое время, то это сбьет их с толку. Еще они боятся липкого риса: наступив на него, цзян-ши получают ожоги. В фильмах показывают много разных способов

прогнать злую нечисть, но попробуй описать хотя бы один из них здесь – и не получится, так сложно все и непонятно. Поэтому в фильмах в противостояние с ними вступали опытные жрецы-даосы; обычно после их появления в кадре смешной ужастик превращался в полет на ниточках по съемочным павильонам с очень странными движениями рук.

Насколько цзян-ши в таком представлении соответствуют фольклору, мне сказать сложно: на русском языке рассказы о них не встретить, да и на английском что-то такое нужно еще поискать. Не исключено, что образ целиком и полностью создан кинематографом на основе каких-то расхожих представлений. Рассказывают, например, что цзян-ши были придуманы священниками-даосами, которые в таком виде помогали умершим вдали от родины вернуться домой, чтобы семьи похоронили их по всем обычаям. Колокольчик в этом случае выступал не столько сигналом для самих “зомби”, сколько предупреждением для случайных путников; хотя даосы занимались “транспортровкой” исключительно ночью, они все же использовали дополнительные меры предосторожности – считалось, например, что если встретить цзян-ши, то это навлечет неудачу. Существует и другое объяснение: рассказывают, что цзян-ши были придуманы контрабандистами и жуликами, которые таким образом отпугивали людей и тайне занимались своими делами.

Цзян-ши представлены и в видеоиграх, причем самый лучший пример – Хицен-Ко из Darkstalkers (правда, ей модифицировали руки и придумали историю про две души, но выглядит она точно как описывали китайцы). Многие противники были придуманы с оглядкой на “зомби”: их можно встретить и в Kingdom Hearts II, и Super Mario Land, Castlevania, Spelunky; в Fear Effect 2 они, пожалуй, тоже воспроизведены примечательно точно. Но это я перечислил, изучив предложения в Интернете, – на самом деле до недавнего времени вообще не думал, что эти зомби встречаются где-то еще, и почему-то считал, что Хицен-Ко – персонаж уникальный.

Но вот что странно: цзян-ши – потрясающе интересный типаж, причем не только как противник в видеоиграх. Почему же тогда никто его не использует? Вот есть, например, Resident Evil 6, место действия которого – китайский город, придуманный с оглядкой на Гонконг. Понятно, что мистику в Resident Evil не впишешь, но оно и не нужно – достаточно костюма цзян-ши для одного из героев. Интересно, додумается до этого Capcom или нет? **СИ**

Поиграй с рекламой!



Прикоснись к волшебному миру
LittleBigPlanet™ и ощути магию
PlayStation® Vita – прямо сейчас!

Загрузи приложение Zappar из App Store
или Android Marketplace и сыграй
с Сэкбоем в мини-игру LittleBigPlanet™.

На старт



1. Загрузи бесплатное
приложение Zappar.

Внимание



2. Направь камеру
смартфона на коробку
LittleBigPlanet™ для
PS Vita.

ZAP



3. Жми кнопку ZAP
и наблюдай за непоседой
Сэкбоем!



PS VITA

PlayStation Vita

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 6 ЛЕТ

SONY
make.believe

Я опять летал во сне



Георгий Курган

О ТОМ, ПОЧЕМУ АНОНС SONY МУЛЬТЯШНЫХ ИГР PUPPETEER И TEARAWAY СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О ВЗРОСЛЕНИИ ИНДУСТРИИ, А НЕ НАОБОРОТ.



По итогам августовской выставки Gamescom компания Sony анонсировала ряд весьма необычных игр, которые определяют курс и имидж компании на ближайший год. Итак, как минимум до анонса следующего

поколения консолей японская корпорация будет играть роль издателя-визионера, который экспериментирует с новейшими технологиями и дает зеленый свет сомнительным, на первый взгляд, продуктам. Честно говоря, давно пора.

В этой истории сошлось вместе множество факторов. Во-первых, появилось четыре абсолютно новых имени. Во-вторых, все это – игры малых форм: для PSN и PSP. В-третьих, все эти проекты органично смотрелись бы на каком-нибудь IGF, и уж никак не на полном пансионе у транснациональной компании. В качестве дополнительных переменных следует учитывать, что на PS Vita уже вышла Sound Shapes, а на PS3 ждут удивительный визионерский пазл Wonderswan.

За каких-то полгода Sony превратилась из торговца сомнительными навороченными гаджетами в главную кузницу нестандартных игр и неожиданных решений: здесь же уместно вспомнить про этот сумасшедший Wonderbook, с которым японцы, очевидно, намерены влезть на полки книжных магазинов. Все это, разумеется, неспроста. По продажам всего на свете Sony сейчас – в догоняющих. Это заставляет руководство компании искать неожиданные пути, выходить на новую аудиторию – на заре нынешнего поколения консолей так сделала Nintendo... и довольно быстро превратились в кумиров мам, тетей и бабушек, которые добились впечатляющих успехов на фронтах домашнего фитнеса, но к настоящим играм ближе не стали. Sony повезло больше: к сегодняшнему дню для их игр выросла куда более благодарная аудитория.

Когда я вспоминаю последние четыре-пять лет, я невольно вздрагиваю: такое чувство, что все это время мы провели в каком-то горячечном бреде. Год за годом нас кормили бесконечными боевиками про войну, кровь, смерть, заворот и выворот кишок – именно такие игры составляли центральную группировку самых ожидаемых, то, что принято называть мейнстримом. С тех пор мы то ли устали, то ли повзрослели – но с каждым годом всему этому мясному цирку (Call of Duty, Battlefield и прочие Medal of Honor продолжают выходить; пусть живут долго и процветают!) появляется все больше альтернатив. В этом нет ничего удивительного: тридцатилетние игроки думают о том, во что играют их дети, и хотят играть вместе с

ними – и не в жалкие мощи по мотивам очередного мультфильма, а во что-то действительно интересное. В это самое время двадцатипятилетние начинают уставать от одних и тех же портянок в военных шоу-шутерах, а эти самые шутеры еще и очень дороги в производстве – планка уже очень высока.

Вокруг меня происходят удивительные метаморфозы. Друзья, которых еще недавно было не оттащить от Call of Duty, медленно, но верно переходят на Journey и Dear Esther. Люди, которые не переваривали (и до сих пор не переваривают) слово «инди», плотно сидят на Sound Shapes. Бывшие апологеты Crisis начинают хвалить Waking Mars на iOS... и все поголовно играют в стратегии от Kairossoft. Тем временем на индустриальном рупоре Kotaku бурно обсуждают 13-минутную короткометражку Thirty Flights of Love.

Все вышеперечисленное отнюдь не значит, что в наших жизнях не стало места для Crisis, Assassin's Creed и Dead Space. Просто в индустрии, вдобавок ко всему, появился спрос, и довольно мощный, на совсем другие игры. Выразительные, неординарные, умные, но – не воспринимающие себя чересчур всерьез. Здоровая самоирония является важным признаком, по которому зрелое произведение отличается от простодушных подростковых боевиков с их сжатыми челюстями и зубовным скрежетом.

Так вот, Sony. С самоиронией у них пока еще не все идеально (один только Дэвид Кейдж, с его вечно надутыми щеками, чего стоит!), но они, похоже, метят в очень важную нишу, делая ставку на людей, которым от игр нужно чуть больше, чем может предложить тот самый мейнстрим. Они не то чтобы являются локомотивом прогресса, но – поддают жару. Кукольный Puppeteer, Tearaway с его бумажным миром, и Rain с его аллюзиями к «Человеку-невидимке» и понятный, как ведро с попкорном, Until Dawn – за ними, за которыми, с небольшими оговорками, можно представить и себя, и свою девушку, и соседа по столику в кафе. Это игры, которые не стыдно показать далекому от игр человеку со словами «смотри, как круто».

Другие игроки тоже медленно, но верно втягиваются в процесс (см. Microsoft и их «инди-лето»). На iOS и у инди-разработчиков уже давно царит пир духа: если не верите, то можете отыскать в сети самую обаятельную игру про выживание – Don't Starve от Klei Entertainment – ведь только вчера эти люди давали дикого грайндхауса в Shank. Ну и так далее.

Когда я вспоминаю, какими игры были десять лет назад, натурально, захватывает дух. 10 лет назад Max Payne 2 считался вершиной интерактивной драмы, а высосанный из пальца сюжет Neverwinter Nights мог сойти за неплохую историю. Сегодня гигантская компания, один из лидеров рынка, объявляет на крупнейшей в Европе выставке, что будет делать игры про мальчика-невидимку, марионеток и бумажных человечков. Трудно говорить за всех остальных, но в том, что касается игр, мир за последние две пятилетки явно изменился к лучшему. И все еще впереди. **СИ**





ИГРАЙ И СЛУШАЙ МУЗЫКУ В ДВИЖЕНИИ

- Улучшенное воспроизведение низких частот
- Динамики диаметром 40 мм, неодимовые магниты, омедненная алюминиевая звуковая катушка
 - Превосходная звукоизоляция
- Два отсоединяемых кабеля в резиновой оплётке, с микрофоном и без микрофона

Спрашивайте в магазинах:

Media Markt

www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО

www.eldorado.ru



www.dns-shop.ru

**БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ЦИФРОВОЙ**

www.digital.ru

Грязное золото



Сергей Думаков

ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ СВОЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ ГЛАВНЫЙ ИГРОВОЙ СЕРИАЛ ПЛАТЕТЫ ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ ТАК, ЧТО В NEW SUPER MARIO BROS. 2 ЧЕРТЫ ТОЙ САМОЙ ВОСЬМИБИТНОЙ БРОДИЛКИ (ОРИГИНАЛЬНУЮ ОДНОЭКРАННУЮ АРКАДУ ОСТАВИМ ЗА СКОБКАМИ) УГАДЫВАЮТСЯ С ТРУДОМ. НЕТ, ВЕСЕЛЫЙ ЛИЛИПУТ В КРАСНОЙ КЕПКЕ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПЫТАЕТСЯ СПАСИ УКРАДЕННУЮ ЛЮБОВЬ, СРАЖАЯСЬ С ГЛАЗАСТЫМИ ГРИБАМИ И ПЛОТОЯДНЫМИ ФИКУСАМИ – ОДНАКО ФИЛОСОФИЯ ИГРЫ ИЗМЕНИЛАСЬ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ.



Обложка New Super Mario Bros. 2 зазывает потенциального покупателя перспективой собрать «миллион монеток», и в одной этой фразе, пожалуй, раскрывается вся суть единственного на сегодняшний день двумерного платформера, за который разработчики не стесняются просить шестьдесят долларов. Поиски пропавшей принцессы действительно тут отходят даже не на второй, а на пятый-десятый план, потому что – монетки, много монеток, еще больше монеток! Вот тебе волшебный золотой кирпич, который можно одеть на голову, чтобы из затылка посыпалось звонкое золото. Вот тебе волшебный обруч, который превращает всех врагов в настоящих золотых антилоп – что ни шаг, то кучка драгметалла. Вот тебе новый бонус в виде желтого цветка – с его помощью кирпичную кладку метким выстрелом можно переплавить на, правильно, золото. Заверши уровень ровно в тот момент, когда последние две цифры таймера соответствуют порядковому номеру мира, по которому путешествует главный герой – получишь доступ на секретный уровень, где золото назло гусарам буквально сыпется с небес. Золото, золото, золото...

Оно тут везде, и поначалу это не вызывает никаких противоречий. Ведь это же «Марио», в конце концов! Но рано или поздно вылезет подлое «зачем?», которое потянет за собой массу других не очень приятных вопросительных знаков. Да, мы привыкли к этой нарочитой алчности – и сколько же раз прыгучий итальянец погибал, пытаясь добраться до очередного сантима – но давайте вспомним, с чего все начиналось.

В классической Super Mario Bros. монетки выполняли простую и четкую функцию: сто собранных монеток – одна дополнительная «жизнь». В жестких условиях первобытного платформера эта формула работала просто великолепно: игру приходилось проходить в один присест, сложность порой превышала все разумные пределы, в силу системных ограничений герой мог идти только вперед – тут каждую лишнюю «жизнь» поневоле станешь ценить как свою собственную. Еще, кстати, и потому, что монеток по уровням было разбросано не так уж и много.

И вот на одном конце отрезка лежит бескомпромиссная Super Mario Bros., где короткие пути из одного мира в другой (как, например, в подуровне 2-1) были единственным способом не начинать игру заново всякий раз, когда заканчивались «жизни», а на другом – New Super Mario Bros. 2. Игра, где можно (загибайте пальцы) сохранять, проходить каждый из уровней любое количество раз, пересекать локацию во всех мыслимых направлениях (за редким исключением), путешествовать между мирами с помощью пушек... В первом случае монетки – ценный дефицит, во втором – едва ли не смысл игры в целом. Единственное, что осталось неизменным, так это награда: за сто собранных монет – одна дополнительная «жизнь».

Когда я одолел первого босса NSMB2 и перешел во второй мир, счетчик жизней показывал нелепое трехзначное число. За время прохождения мой герой не погиб ни разу. Во втором мире пришлось сложнее: там я погиб около десятка раз – всему виной одна из секретных «монет», для получения которой необходимо было выполнить хитрый акробатический трюк. К моему удивлению, после очередного фиаско

игра наградила меня белым костюмом, который делал Марио и вовсе неуязвимым.

Кому в этих тепличных условиях нужны дополнительные «жизни»? Всю игру полностью можно не напрягаясь пройти на одной. И все равно New Super Mario Bros. 2 не перестанет осыпая игрока монетами, пусть и помимо его воли (иногда золото возникает из воздуха просто потому, что ты запрыгнул на какую-то конкретную платформу)! Это глупо, и это бессмысленно. Если бы каждая собранная тысяча открывала какой-то дополнительный контент, смысл бы возник (пусть и невеликий), однако именно в этом моменте игра до идиотизма консервативна. Ты можешь стереть пальцы до костей и собрать двадцать пять тысяч монет на первых пяти локациях, и все, что ты получишь взамен – 250 бесполезных «жизней». С секретными монетками все еще хуже, поскольку наградой за их обнаружение является сам факт их обнаружения. А ведь есть еще отдельный игровой режим под названием «Марафон», где на трех случайным образом выбранных уровнях игрок за ограниченное время должен собрать максимальное количество монет (тут здравый смысл с облегчением испускает дух).

По-прежнему оставаясь одной из самых талантливых команд в мире, разработчики серии должны, в конце концов, признать несколько очевидных фактов. То, как выглядит Марио сегодня, довольно сильно отличается от первоначальной концепции – а значит, некоторые ключевые моменты стоит пересмотреть. Во что превратился сериал? В изысканную аркадную головоломку, ориентированную на физику и механику. Игра постоянно ставит довольно хитрые задачи, которые можно решить только грамотным использованием возможностей того или иного персонажа: длинный разбег, отскоки от стен, прыжки по вражеским головам – способов добраться до поставленной цели у Марио предостаточно. Но что в этом случае является главным мотиватором для игрока? Монетка? Дополнительная «жизнь»? Конечно же, нет. Иногда это возможность открыть секретную локацию, иногда – способ сократить путь, но чаще всего – сам факт брошенного вызова. Если ты видишь монетку – чисто теоретически ты можешь ее взять. Если ты видишь уступ, ты можешь на него забраться. Сама монетка в этом смысле ничего не значит, это простой маркер, с помощью которого дизайнер привлекает внимание игрока к новой задачке. Так какого черта вы делаете главной звездой игры не дизайнера, который действительно феноменально хорош, а долбаную монетку?

Сила Марио всегда была в дизайне, ради новых уровней игроки были готовы пойти на все – и нет для настоящего фаната момента страшнее, чем сцена воссоединения Марио с похищенной принцессой. Но этих уровней в каждой новой игре становится все меньше. Вместо этого разработчики предлагают игрокам меряться количеством собранных монет (как будто оно вообще значит хоть что-то) и бегать по ярким лугам с золотым кирпичом на голове – что, конечно, не делает игру хуже и на количестве проданных копий вряд ли скажется. Нюанс в том, что это совершенно точно не делает игру лучше... и, как бы прискорбно это не звучало, New Super Mario Bros. 2 – первая игра линейки, в которую вовсе не обязательно играть. Если, конечно, вы не горите желанием собрать миллион золотых монет. **СИ**

Мужчины, женщины, видеоигры

СОСТАВЬ СВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ



Мэрион Мунлайт

НЕКОТОРЫЕ ВЕЩИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ ИСПОКОН ВЕКОВ СЧИТАЛИСЬ МУЖСКИМИ. ОРУЖИЕ, МАШИНЫ, РЫБАЛКА, БОКС, ВИДЕОИГРЫ.

Н о с течением времени количество женщин, желающих приобщиться к запретному, только росло. И вот уже прозорливые дельцы предлагают приобрести женские брюки, пистолеты, машины, даже женские эротические журналы. И, конечно же, «женские» видеоигры: пасьянсы (также известные как косынка); HOG (или радость пиксельхантера); Match 3 (собери 3+ одинаковых предмета); простенькие симуляторы (у Мэри Джейн была ферма, гостиница, парикмахерская). А женщины все не успокаивались. Они покусились на святое: стали служить в армии, водить внедорожники, играть в шутеры, RPG, MMORPG и просто MMO. И что же ждало их в мужской половине виртуальной реальности?

Мир, густо заселенный идеалами и стереотипами. Если это шутер от первого лица, то главный герой наверняка окажется суровым воякой с прекрасной мускулатурой и ровным загаром. И вплоть до финальных титров придется любоваться верхними конечностями, достойными если не Аполлона, то Геракла. Если это авантюра, то велик шанс оказаться в шкуре слегка небритого авантюриста. Или Лары Крофт – умной, богатой, красивой, рафинированной искательницы приключений без вредных привычек, сексуальной Галатеи виртуальной реальности.

Если это fantasy RPG, то вы, скорее всего, увидите мужественных воинов в тяжелой броне, утонченных магов в боевых робах и атлетичных разбойников в практичных кожаных доспехах. А также воительниц модельной внешности в броне-трусах и бронелифчиках, пышногрудых магесс с декольте до пупка и длинноногих разбойниц в широких кожаных поясах. Приятными исключениями можно назвать миры Elder Scrolls (хотя, судя по модам, для некоторых игроков RPG без negligee – не RPG) и вселенные Final Fantasy (создателям которых почти всегда удается не скатиться до откровенной сексуализации женских персонажей).

Справедливости ради стоит отметить, что в разнообразных «серьезных» стратегиях и симуляторах женщинам проще. Ведь там им предлагают участвовать в гонках, тренировать спортивную команду, управлять страной или заниматься бизнесом – и все это без привязки к половой принадлежности (или с условной привязкой, которую достаточно легко проигнорировать). Подавляющее большинство квестов к женщинам также благосклонно. Тем не менее, мир «мужских» видеоигр сейчас выглядит так, как должен выглядеть мир, в основе которого лежат принципы «насилие – это круто» и «секс способствует продажам».

Часть игр полнится стереотипами, набившими оскомину (или) оскорбительными для игроков обоих полов. Причем чем громче звучат голоса критиков, тем активнее разработчики эксплуатируют темы секса и насилия, зачастую пренебрегая элементарным чувством меры. Взять хотя бы нашумевший трейлер Hitman: Absolution, в котором нам продемонстрировали жестокое истребление группы поклонниц БДСМ, которых замаскировали под наемных убийц, замаскированных под монахинь. А игры, пытающиеся отойти от концепции «секс способствует продажам», напротив, зачастую не в состоянии пробиться через заслон стереотипов. Если главная героиня не сексуальна, то игра почти наверняка обречена на негативные отзывы игроков-мужчин и скромные продажи.

В результате ситуация выглядит парадоксально: с одной стороны, женщин, играющих в «мужские» видеоигры, все еще значительно меньше, чем мужчин. И потому многие разработчики по-прежнему ориентируются исключительно на мужскую аудиторию. С другой стороны, число женщин-игроков уже достаточно велико для того, чтобы влиять на продажи – и продолжает расти. А значит, нельзя не учитывать интересы женской аудитории.

Так что не забывайте о женщинах, уважаемые разработчики. Дайте им возможность смотреть на женские руки в шутерах от первого лица. Позвольте им носить красивую, но практичную броню в RPG. Создавайте женских персонажей, которые не идеальны, но оттого еще более интересны и привлекательны для игроков обоих полов. Всегда помните о том, что в ваши игры играют как мужчины, так и женщины. И тогда ваши игры станут лучше и интереснее для всех настоящих игроков. **СИ**



Пиксельный месяц



Сергей Цилюрик

ЗА АВГУСТ МНЕ ВЫДАЛОСЬ ПРОЙТИ РЯД ИГР, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ ПОХВАСТАТЬСЯ ВЫСОКИМИ БЮДЖЕТАМИ, НО ПРИ ЭТОМ ОКАЗЫВАЮТСЯ НЕ МЕНЕЕ ДОСТОЙНЫМИ ВНИМАНИЯ, НЕЖЕЛИ ИХ «БОЛЬШИЕ» СОБРАТЬЯ. ПОЧТИ ВСЕ ОНИ ВЫШЛИ ДОСТАТОЧНО ДАВНО, И ОБЗОРЫ ПО НИМ ПИСАТЬ УЖЕ ПОЗДНО, А УПОМЯНУТЬ ВСЕ ЖЕ СТОИТ.



▲ Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors.



Исключением стала Lone Survivor – несмотря на ее приличный возраст, я все же счел необходимым более подробно разобрать претендента на лучшую хоррор-игру года, как ее величают в Интернете (очевидно, те, кому Silent Hill Downpour пришлось не по нраву). Вдогонку хочется сказать лишь одно: хоть я и рад нетривиальности LS, она все же слишком сильно «линчевская», а Дэвида Линча я ну очень уж не люблю. Впрочем, и нижеперечисленные игры меня своими сюжетами скорее разочаровали (пожалуй, я ожидал большего после рассказов товарищей). Тем не менее, следить за развитием этих историй было интересно, и все они могут похвастаться чем-то необычным.

Вот, например, To the Moon рассказывает о старике, которого на смертном одре мучает страстное желание попасть... на Луну. На его счастье, существует технология имплантации воспоминаний: эксперты при помощи специальной аппаратуры влезают в голову клиента, копаются в его прошлом и находят там ниточки, за которые можно потянуть, чтобы тот получил желаемое – пускай и не наяву.

Прибывшие специалисты – вся из себя правильная и довольно скучная негритянка и циничный очкарик, круг интересов которого заметно пересекается с увлечениями целевой аудитории игры – с удивлением обнаруживают, что желание их клиента поистине необъяснимо: он сам не понимает, что же его так тянет на Луну. В поисках понимания они начинают штудировать всю биографию подопечного, проходя от глубокой старости до самых юных лет в надежде обнаружить хоть какие-то зацепки.

Геймплей здесь чисто для галочки – он помогает ближе слиться с протагонистами и ощутить причастность к происходящему, но не более того – сюжет остается линейным и влиять на него никак нельзя, лишь наблюдать. Тем не менее, практически все здешние шутки были бы невозможны, если бы To the Moon не была игрой. Автор действительно хорошо понимает всю силу геймплея как вспомогательного элемента повествования – а это многого стоит.

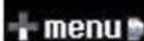
И вместе с тем To the Moon выглядит очень, очень бедно. Она, по сути, – игра из RPG Maker. И несмотря на то, что здешние герои – слабо детализированные спрайтики, им удается быть правдоподобными, а игре – довольно трогательной (в этом ей заметно помогает музыка, которая тут действительно отличная). После To the Moon смешно смотреть на Дэвида Кейджа, тратящего миллионы на попытки сделать свои произведения драматичными – как видно, другим людям для этого хватает лишь простейшего инструментария и собственного таланта.

К моменту написания этой колонки To the Moon наконец-то добралась до Стива. Она стоит 300 рублей.

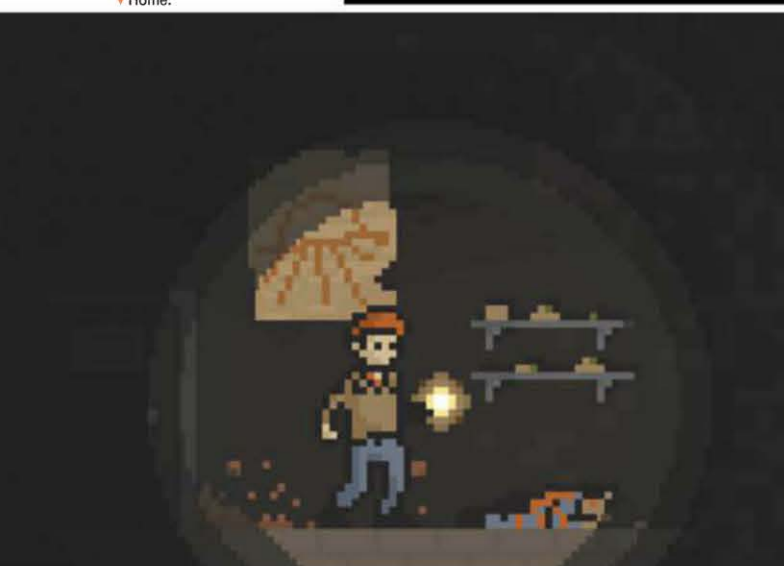
Третья игра, которую я осилил за август, к инди в привычном смысле слова не относится: она разработана компанией Chunsoft, которая на производстве подобных игр съела не одну собаку. 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors совмещает в себе визуальную новеллу и типичную Escape the room-адвенчуру (похожая формула в свое время заставила «работать» сериал Ace Attorney, с которой 999 нередко сравнивают). Завязка тут в духе «Десяти негритят» (хотя, как легко заключить из названия,

Accompanied by a wall of angry water, Junpei shot out of the room and into the opposing wall.

Gasping to catch his breath, he looked around. He was in a narrow hallway.▽



► To the Moon.
▼ Home.



негрят тут чуть меньше): группа разномастных персонажей оказывается заперта в копии «Титаника», специально переоборудованной под игру с хитрыми правилами, вынуждающими участников разделяться, исследовать разные комнаты и решать головоломки. По пути к свободе, однако, ряды подопытных поредеют, и им предстоит выяснить, кто есть кто, и к кому спиной лучше не поворачиваться.

Важно отметить, что у Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors возрастной рейтинг «М», и это, как любит говаривать Врен, прекрасно. Картинки остаются довольно безобидными – все подробности уходят в текстовые описания происходящего, но и их достаточно, чтобы некоторые взяли сравнить 999 с фильмами «Королевская битва» и «Пила». Да и персонажи не гнушаются вставить в свою речь крепкое словцо, что придает их репликам не только нужную пикантность, но и естественность. Вообще, локализация у 999 просто великолепная – всем играм бы такую.

Пожаловаться хотелось бы на то, что выбор концовки (коих здесь, как ни странно, не девять, а поменьше) здесь следует не от поступков протагониста, а от последовательности прохождения им комнат (отчего создается впечатление, что от игрока не так уж многое и зависит). Финальные повороты здесьнего сюжета очень занятно увязывают нарратив с геймплеем, хоть и оставляют ряд досадных сюжетных дыр. Некоторые из них автор игры попытался залатать постфактум: на официальном сайте 999 есть раздел «ответы», в котором можно найти более се-

мидесяти (!) ответов сценариста на вопросы игроков. И это уже прекрасно настолько, что хочется стоя аплодировать. Почему больше никто так не делает?!

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors была выпущена в Америке усилиями Aksys Games, но до европейского релиза дело так и не дошло. Этой осенью, однако, на 3DS и Vita выходит идейный наследник «трех девяток», озаглавленный Zero Escape: Virtue's Last Reward (у японской версии названия был говорящий подзаголовок «Хорошие люди умирают»), и его в нашем регионе вроде бы как подписались распространять Rising Star. Понадеяемся на лучшее.

Само собой, попытки написать увлекательный сценарий удаются далеко не у всех инди-разработчиков. Так, например, хоррорная (на самом деле нет) адвенчура Home постепенно выдает игроку ряд фактов, попутно спрашивая его бинарное мнение о том, как повести себя протагонисту, и в финале оставляет с собственными размышлениями насчет происходящего: думайте сами, решайте сами. На официальном сайте игры автор публикует различные трактовки, присланные геймерами, но даже среди всех их теорий не находится ни одной достаточно занятой: слишком уж пресен и заштампован исходный материал. У Home неплохо получается заигрывать с геймером, но в идейном плане она представляет собой полный порожняк. К счастью, ценник у игры соответствующий – 60 рублей в Стиве – однако рекомендовать ее можно лишь тем, кто уже прошел Lone

Survivor вдоль и поперек и хочет новой порции невнятного сюжета для спекуляций.

Конечно, инди – не панацея. В подобных играх, как правило, геймплей не бывает достаточно хорошим – хотя в пиксельной графике определенно больше шарма, чем в сотнях бликующих поделок на третьем «Анриле». Зато инди расскажут такие истории, каких в мейнстриме днем с огнем не сыщешь. И я не вижу никаких причин, почему бы любителям, например, JRPG не обратить свое внимание в сторону подобных проектов: как-никак, японские ролевки редко когда могли похвастаться действительно хорошим геймплеем, зато сюжеты в визуальных новеллах и схожих с ними жанрах обычно вполне себе на уровне. Любителям эмуляции, к слову, я хотел бы посоветовать Snatcher, вторую игру Хидео Кодзимы (английского перевода удостоилась вышедшая сильно позже оригинальной версия для Sega CD с улучшенной графикой и эпизодической озвучкой). Несмотря на сильно «клюквенный» сюжет, Snatcher может похвастаться фирменным кодзимовским вниманием к деталям и замечательной юморной локализацией.

В то время как перечисленные мной выше игры остались довольно-таки незаметными для широкой публики, ее пристальное внимание в этом году удостоилась линейка интерактивных историй от Telltale, посвященная вселенной Walking Dead. Начиная с апреля, каждые два месяца выходило по эпизоду сериала – финал ожидается в декабре, и тогда я, пожалуй, возьмусь за ревью, которое наконец-то окажется своевременным. **СИ**

Мегабайт шуток юмора



Яна Сугак

УМЕНИЕ ШУТИТЬ И ПОНИМАТЬ ЧУЖОЙ ЮМОР – ОДНО ИЗ ТЕХ НЕМНОГИХ КАЧЕСТВ, ЧТО ОТЛИЧАЮТ ЧЕЛОВЕКА ОТ ОБЕЗЬЯНЫ. СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – СЛИШКОМ СЕРЬЕЗНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ, И ЭТО ЛУЧШЕЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО ИХ НЕЗРЕЛОСТИ. УВЕРЕННЫЙ В СЕБЕ ЧЕЛОВЕК СПОСОБЕН СМЕЯТЬСЯ НАД СОБОЙ, СЛАБОМУ ЭТО НЕ ПО СИЛАМ.



Никоим образом не утверждаю, будто юмора в играх не бывает. Первая игра, заставившая меня улыбнуться, – Disk Hunt на «Денди». Помните, как издевалась собака над хозяином, промахнувшимся по утке? Держала световой пистолет я в руках тогда впервые, и попасть в мерзких птиц мне долго не удавалось... Юмора в играх просто слишком мало. Обратите внимание – даже самостоятельного жанра «игра-комедия» нет, хотя те же игры-ужастики стараниями Resident Evil и Silent Hill громко заявили о себе. Бывает, что разработчики пытаются привлечь внимание геймеров исключительно шутками. Но как! Берут за основу готовый мир Терри Пратчетта или анекдоты о Василии Ивановиче Чапаеве и сочиняют «смешной квест». Это нечестно и неинтересно.

Хорошо, оставим в стороне комедии. В любом приличном голливудском боевике есть шутки – удачные или не очень, которые призваны разрядить обстановку. Они показывают, что создатели не относятся к своему сюжету о спасении мира или великой любви слишком серьезно, а персонажи фильма – нормальные, живые люди. Не всегда ведут себя подобно эпическим героям. Вспомните сцену в «Терминаторе 3», когда персонаж Шварценеггера надевает розовые очки. Зал сразу напрягается – неужели режиссер посмел превратить культовый боевик в комедию – и затем облегченно рукоплещет. Оказывается, это была всего лишь умелая игра со зрителями, хорошо помнящими вторую часть. Ура!

Но чтобы делать такие вещи успешно, надо очень хорошо понимать аудиторию и уметь управлять ей. И необходимо, чтобы эта аудитория тонко чувствовала игры, а не относилась к ним, как к сиюминутному развлечению, – это два. В современных FPS (можно подставить название любого другого жанра) слишком мало сцен, которые можно цитировать, – люди просто не запоминают жесты персонажей, детали их одежды или отдельные реплики в диалогах. Помнят лишь сюжет «в общем». В кино намекать на игры несложно. Ведь там можно прямо упоминать их названия или показывать кадры, если одной стилизацией картинки под геймплей не обойтись. У игр сразу начнутся проблемы с копирайтами. Если же в одном FPS неявно (актерской игрой, дизайном боевой сцены, обликом эпизодического персонажа) цитировать сцену из другого, одни геймеры ничего не поймут, другие же решат, что это случайное совпа-

дение. А третьи назовут дизайнеров неудачниками, копирующими чужие удачные идеи. На явные цитаты решаются редко и только когда есть авторские права на оригинал. Именно так появились кролики-сэмфишеры из Rayman Raving Rabbids и мультяшный Данте Спарда в Viewtiful Joe. Кочующие из одной Final Fantasy в другую Сид и курицы-чокобо – тот же прием. Бывает и иначе. Ведь цитаты в играх – это еще и cameo-роли известных игровых персонажей. Соник, Марио, Линк издавна любят гулять по чужим мирам. Вот только много ли с того проку геймерам? Согласно с тем, что GC-версия Soul Calibur II стала популярнее благодаря появлению Линка, но, в отличие от Спарды в Viewtiful Joe, он выглядит в игре случайным гостем.

А как надо? Платформерный сериал Sly Cooper – удачная пародия на Metal Gear Solid и Grand Theft Auto. Попала в яблоčko оттого, что реалии обеих игр хорошо знакомы геймерам, и они мгновенно понимают все намеки сценаристов. И, наверное, потому, что Metal Gear Solid – как раз та самая игра, которая умеет смеяться над собой. Ведь Снейк в маске Райдена в начале третьей части – тот же Терминатор в розовых очках! А похождения Ивана Райденевича Райкова – ответ Хидео Кодзимы на упреки прессы по поводу главного героя второй части. Гениальность этого гейм-дизайнера как раз и заключается в том, что он вступает в диалог с аудиторией и умело дирижирует ее настроением. Он может по необходимости и рассмешить геймера ужимками Оцелота, и заставить закусить губу, напряженно следя за пытками Снейка. Из-за контраста между работами Кодзимы и его коллег по цеху иногда чудится, будто весь игровой юмор в индустрии концентрируется вокруг Metal Gear Solid, – знаменитые врановские обезьяны из Ape Escape никому бы не были так интересны, если бы не засветились в знаменитом шпионском боевике.

А что у других? Чаще всего в играх нас до сих пор заставляют проходить уровни один за другим, в промежутках выслушивать выспренные диалоги о нашествиях инопланетян, вторжении советских войск или борьбе с терроризмом. Я готова верить в сказки, но любая из них не обходится без иронии, а мораль не сводится к тому, что добро обязано победить зло. Над штампами жанров, вроде поиска ключей от дверей в FPS и прокачки персонажей в RPG, можно и нужно смеяться. Как это сделали, например, создатели Disgaea: Hour of Darkness, введя персонажа по имени... Mid-boss. Вернее, звали-то его как-то иначе (уже и не помню), но одна из героинь игры, которую вывели из себя слова много возмущавшего о себе демона, заявила: «Ты здесь всего лишь промежуточный босс, так что заткнись!». В итоге прозвище прилипло.

Неумение шутить не слишком вредит продажам – но лишь сначала. Сериал Sonic the Hedgehog, например, уже доигрался. Волшебный мир ежика Соника с его милыми условностями упорно пытались превратить в серьезное повествование с тучей персонажей, диалогами, сюжетными роликами и даже, кажется, любовной интригой и все испортили. Теперь его надо спасать. Например, репликами героя: «Черт, в двух измерениях я чувствовал себя увереннее», «Тейлз, зачем нам Эми? Нам с тобой и вдвоем хорошо» и, главное, «Роботник, с такими талантами тебя в Целиноярске с руками оторвут!». А там, глядишь, и другие игры подтянутся. **СИ**

WE ARE TEKKEN

THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

14 СЕНТЯБРЯ 2012

www.tekken.com
www.1c-softclub.ru

16+

PS3

XBOX 360

XBOX LIVE

1C-СофтКлуб

EXTRA

NAMCO

BANDAI
NAMCO
Games

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ

Взгляд из бизнес-школы



Игорь Сонин

В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ, ЕСЛИ МНЕ СЛУЧИТСЯ НАПИСАТЬ ЗАМЕТКУ В «СЛОВО КОМАНДЫ», Я ОТМЕЧУ УЖЕ ДЕСЯТИЛЕТНИЙ СТАЖ РАБОТЫ В «СТРАНЕ». ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ Я ВОЗДЕРЖИВАЛСЯ ОТ ЖУРНАЛИСТИКИ, ИЗУЧАЯ МЕНЕДЖМЕНТ И БИЗНЕС СНАЧАЛА В МОСКОВСКОЙ НИУ ВШЭ, А СЕЙЧАС – В УВАЖАЕМОЙ ПАРИЖСКОЙ БИЗНЕС-ШКОЛЕ ESCP EUROPE. ЭТОТ НОВЫЙ ОПЫТ ЗАСТАВЛЯЕТ МЕНЯ ПОСПОРИТЬ С НАШИМ ГЛАВНЫМ РЕДАКТОРОМ. Я УВЕРЕН, ЧТО METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES – ВЕРНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ СЕРИАЛА.



ет пять назад я не мог и предположить, насколько серьезно лучшие бизнес-школы мира относятся к игровой индустрии. Повсеместно она считается одной из наиболее интересных как творческой,

так и с организационной стороны. Игровая индустрия эволюционирует быстрее, чем многие другие, и на ее примере ученые пытаются понять, что произойдет, например, с кинематографом или с социальными сетями. Наиболее часто цитируемое и, как следствие, наиболее известное научное исследование в области видеоигр анализирует историю соперничества 16-битных консолей от Nintendo и Sega и при помощи эконометрических методов подтверждает очевидный, в общем, факт: чем меньше фанатов у консоли, тем более тесные связи устанавливаются между этими фанатами.

Лидеры наиболее успешных издателей и разработчиков – желанные спикеры в любой бизнес-школе планеты. Когда я был проездом в университете Колумбии в Нью-Йорке, то едва не попал на лекцию Йоити Вады, главы Square Enix. Он рассказывал о трансформации бизнес-моделей, используемых компанией, а также отбирал на работу студентов программы MBA университета Колумбии (кстати, сам Вада до прихода в Square Enix долгое время работал в крупном японском инвестиционном банке Nomura, что объясняет его тесные связи с миром бизнеса). Это выступление господина Вады было позже опубликовано на YouTube. Сейчас его могут посмотреть все желающие – и сделать собственные выводы о целях текущего руководства компании.

Когда начинаешь думать об играх как о бизнесе, это открывает совершенно новую перспективу. Свежий трейлер Metal Gear Solid: Ground Zeroes и, шире, весь подход Kojima Productions к разработке новых игр через призму бизнес-образования воспринимается совершенно иначе. Смотрите. Различные агентства расходятся в точных оценках, но никто не сомневается, что рынок видеоигр год от года растет, причем в первую очередь за счет расширения круга геймеров, то есть – потребителей. На растущем рынке давно существующие продукты (то есть – игровые сериалы) должны также расти, чтобы просто сохранить свои позиции. Если какой-то сериал будет популярен только у ограниченного круга своих фанатов, то со временем эти фанаты будут составлять все меньшую и меньшую долю от общей аудитории. Такой «ограниченный» сериал начнет проигрывать в конкуренции за бюджет своим растущим коллегам. Уменьшающиеся (относительно)

бюджеты повлекут за собой относительное снижение качества, сокращение круга фанатов и естественное увядание.

Это рассуждение в индустрии ни для кого не новость. Японские студии давно поняли, что достигли на местном рынке всего, чего могли, и должны или выйти на международный рынок, или смириться с потерей своего влияния на мировую аудиторию. Разные сериалы по-разному пытаются решить эту проблему. Silent Hill подвергся принудительной вестернизации и, кажется, полностью потерял связь со своими японскими корнями; Devil May Cry выходит в обновленной визуальной упаковке, более понятной для западной аудитории; Resident Evil постепенно перенимает все больше черт популярного шутера. А чего достиг Metal Gear Solid? Четвертая часть, как уже много раз говорили, – развлечение прежде всего для фанатов сериала. Замечательная Metal Gear Online пала жертвой рекордно бестолкового маркетинга. Портативные версии никого особо не впечатлили. Я на сто процентов уверен, что именно с целью расширения аудитории авторы задумали Metal Gear Rising – а потом поняли, что не могут сделать игру про киборга-самурая интересной массовому геймеру. Кодзима, кажется, сам уже списал со счетов творение Platinum Games. Анонсировав Ground Zeroes до выхода Rising, он переключает внимание фанатов с печального настоящего на прекрасное будущее.

Ground Zeroes будет естественной эволюцией: более широкая свобода действий, более открытый мир, управляемая техника. Это логичное развитие идей сериала. Свобода действий постепенно росла от игры к игре, карты становились все больше, а погони на мотоциклах (сразу в нескольких свежих играх) намекали на то, что однажды нам позволят сесть за руль. Даже такая эволюция многим кажется излишней, но она необходима. Сериал так или иначе должен развиваться, привлекая новую аудиторию. Да, любое развитие рискует изменить любимую атмосферу. Но если MGS стоит перед выбором: завязнуть в болоте застоя или рискнуть атмосферой, чтобы выйти на новый уровень популярности, то я обеими руками за второй вариант. В конце концов, кому сразу понравился главный герой MGS2? А теперь Райден один из ключевых и любимейших персонажей сериала. Я твердо верю, что осторожная эволюция гораздо лучше, чем еще одно путешествие «по волнам моей памяти» в стиле MGS4. Если такая эволюция принесет коммерческий успех, то полностью оправдает принятый риск. Ведь сначала идет коммерческий успех, за ним – свобода экспериментировать. А уже со свободой экспериментировать приходит свобода воспринимать игры не как бизнес, а как искусство. **СИ**





ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ СО ВСЕГО МИРА*



Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

New challenge has arrived!



Святослав Торик

**ПЕРФОРМАНС
В ЗАЩИТУ ГУСЕЙ,
ЖЕСТОКО УГНЕТАЕМЫХ
ХЛАДНОКРОВНЫМИ
СОТРУДНИКАМИ OBSIDIAN
ENTERTAINMENT В ОДНОЙ
ИЗ САМЫХ НЕДООЦЕНЕННЫХ
ИГР 2010 ГОДА.**

=====0 : 0=====

=| ИДЕЯ |= БРЕД |= ИДЕЯ |=
=| ИДЕЯ |= ИДЕЯ |= БРЕД |=
=| ____ |= БРЕД |= БРЕД |=

=====SCORE: 0999=====

=====0 : 0=====

ИДЕЯ

КОЛОНКА
КОЛОНКА
КОЛОНКА
КОЛОНКА
КОЛОНКА

=====SCORE: 0999=====

КОЛОНКА. КОЛОНКА.
КОЛОНКА. КОЛОНКА.
КОЛОНКА. КОЛОНКА.
КОЛОНКА. КОЛОНКА.
КОЛОНКА.

-ИДЕЯ-

-ИДЕЯ-

-ИДЕЯ-

-ИДЕЯ-

-ИДЕЯ-

====АВТОР====

КОЛОНКА. КОЛОНКА. КОЛОНКА.
ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ.
ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ.
ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ.
ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ. ИДЕЯ.
КОЛОНКА. КОЛОНКА. КОЛОНКА.

МЫСЛЬ.

====АВТОР=====

MAN TV

МУЖСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ



реклама

ИЩИТЕ КАНАЛ В КАБЕЛЬНЫХ СЕТЯХ СТРАНЫ

О симбиозе жанров и платформерах



Наталья Одинцова

В ЭТОТ НОМЕР Я НАПИСАЛА РЕЦЕНЗИЮ НА ДОКУРО (PS VITA). И КОГДА ЕЕ ПЕРЕЧИТЫВАЛА, ПОНЯЛА, ЧТО ХОТЕЛА БЫ ВЫСКАЗАТЬСЯ НА ТЕМУ, КОТОРАЯ ИМЕЕТ ПРЯМОЕ ОТНОШЕНИЕ К НОВОЙ РАЗРАБОТКЕ GAME ARTS. В ФОРМАТ РЕЦЕНЗИИ ЭТИ МЫСЛИ НЕ ВПИСЫВАЮТСЯ, НО ДЛЯ КОЛОНКИ – В САМЫЙ РАЗ.

Знакомая ситуация: игра сочетает в себе элементы разных жанров. При этом нормально, что какой-то аспект выходит на первый план, а какому-то отводится роль второй скрипки. Скажем, Mass Effect – прежде всего RPG, и уже во вторую очередь – шутер. И поэтому ей могут простить то, чего ни в коем случае не простили бы выпуску Call of Duty. Мол, попытались добавить перестрелки и на том спасибо. Или взять, например, Kingdoms of Amalur. Бои в ней сильно упрощены по сравнению как с God of War, так и с Devil May Cry. Но ей и не нужно тянуться до этих стандартов, поскольку костяком служит RPG.

Впрочем, хоть и редко, но попадаются уникальные экземпляры: игры, где разножанровые элементы одинаково сильны. Вот как Dokuro – и пазлы интересные, и сложные платформенные задания попадают. На Braid иногда жалуются: дескать, загадки разгадывать увлекательно, но упражнения в прыжках – совершенно несерьезные, как будто их добавили по принципу «чтоб было». А в Dokuro попадают уровни, где важно не столько догадаться, как решить ребус, сколько отточить рефлекс. Всевозможные подвижные препятствия так и норовят стереть героя в порошок, и нужно рассчитывать прыжки по времени, запоминать, куда и как сигануть. Такими отрывками гордился бы любой «чистый» платформер. Но все равно я поначалу отнеслась к игре с опаской. Казалось бы, отчего?

Все просто. Я долго не любила платформеры как жанр именно из-за таких заданий и считала, что пройти какой-нибудь выпуск про Марио или Соника – значит, убить не один час именно на оттачивание какого-нибудь особо хитровывернутого прыжка. Да еще и с поиском именно того пикселя, с которого должен стартовать персонаж, чтобы добраться до пункта назначения. Зато мне всегда очень нравились пазлы из разряда Incredible Machine – как соединить то и это, и еще прикрутить вон ту штуку, чтоб весь механизм заработал. И вот мне предлагают игру, в которой мои любимые уровни-пазлы – как утешительный приз за освоение неприятного отрывка. И требуется не просто лавировать между препятствиями, а исполнять действительно сложные трюки. Игра соткана из равновеликих элементов двух жанров, а я бы предпочла свести присутствие одного из них к минимуму.

Удачный пример того, что мне нравится, – Valkyrie Profile, смесь платформера с RPG. Не помню, чтобы там прямо-таки приходилось заучивать, как двигаться по подземелью, хотя несколько заковыристых ситуаций попало. Не было ощущения, будто меня заваливают потоком злых заданий, которые мешают мне наконец перейти к тому, что действительно интересно, вроде боев или сюжетных сценок.

Однако оказалось, что Dokuro не просто выделяется за счет своей смеси жанров, но и действительно мотивирует разобраться в механике игр, которые раньше не прельщали. Справившись с трудным испытанием, захочется еще чего-нибудь в том же духе – пожалуй, выбирай любой платформер. Причем создатели Dokuro поступили гениально, разрешив геймерам пропустить до десяти уровней. Никогда не можешь выполнить тот прыжок, которого от тебя требуют, – ну и ладно, переходи к следующему заданию. Потому что когда и так, и эдак пыжишься, а ничего не выходит – велик соблазн попросту опустить руки, забросить прохождение и вообще заречься впредь связываться с играми студии. А Dokuro никак не отпускает геймера, пока тот не пройдет всю историю до конца. В моем случае – пока не напишет рецензию на игру, которая оказалась куда лучше, чем я опасалась.

А недавно я решила, что с жанром чистых платформеров мы уже достаточно сдружились и пора пасть последнему бастиону. От лица Соника я уже бегала, теперь нужно приобщиться к играм о Марио. Купила для 3DS Super Mario 3D Land и... не смогла оторваться, настолько она мне показалась увлекательной. Все-таки, не зря коллеги пишут, что в Nintendo – гениальные геймдизайнеры. **СИ**





ИИХЕР

BiPad

Все уже было



Константин Говорун

МЕНЯ ЧАСТО СПРАШИВАЮТ О БУДУЩЕМ ИГР. ДЕСКАТЬ, КОГДА УМУРТ КОНСОЛИ И ПОБЕДЯТ ТЕЛЕФОНЫ, ЧТО СЛУЧИТСЯ С СИНГЛОМ И КОГДА ПОЯВИТСЯ ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ. ИСТОРИЯ, ОДНАКО, УЧИТ ТОМУ, ЧТО ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ЧЕРТОВСКИ НЕПОВОРОТЛИВА. А ЕСЛИ РАЗВИВАЕТСЯ, ТО ПО СПИРАЛИ, РАЗ ЗА РАЗОМ ВОЗВРАЩАЯСЬ К УЖЕ ПРОЙДЕННОМУ, НО НА НОВОМ УРОВНЕ.

Компьютерные и видеоигры появились в конце семидесятых и уже к середине восьмидесятых стали очень похожими на нынешние. Нажимаете на кнопки, управляя персонажем на экране. Проходите уровень за уровнем – и так до финальных титров. К началу девяностых сложились основные жанры – как базовые (гонки, боевики, спортивные симуляторы), так и более узкие (стратегии в реальном времени, квесты, консольные и пи-сишные RPG). Возьмите любую концепцию из современных игр – обязательно выяснится, что лет двадцать-тридцать назад какой-нибудь Джон Смит уже делал нечто подобное на древней «Амиге». Открытый мир? Elite и Uncharted Waters. Распознавание движений? Еще на Mega Drive. Даже MMORPG – всего лишь закономерное развитие игры жанра MUD; разве что текстовая графика была заменена трехмерным изображением.

Конечно, игры претерпели серьезные изменения за последние десятилетия, но это коснулось в основном... бизнес-модели. С появлением широкополосного Интернета стало нормальным покупать и то, и другое онлайн, без приобретения «твердой копии» в коробочке. Либо скачивать самостоятельно нелегальные копии, минуя такого посредника, как пираты. Зато везде, кроме Японии, схлопнулся рынок аркадных автоматов, где за каждую сессию надо платить жетоном. MMORPG с моделью free-to-play, казуальные игры по десять долларов за пучок, сервис PlayStation Store – меняются лишь способы получения денег от геймера, но никак не суть электронных развлечений.

А как же виртуальная реальность, о которой грезили фантасты? А никак. Ведь что произойдет, если в продажу поступит шутер от первого лица с полным погружением в выдуманный мир? Геймер включает его, поиграет в виртуальной реальности полчаса, а потом вернется к обычной схеме «джойпад плюс экран телевизора», поскольку монстров так убивать проще. И «погружаться» будет лишь на неинтерактивных сюжетных сценах, когда от его действий мало что зависит. Конечно, может появиться специальная виртуальная MMORPG, где геймеры будут ходить друг к другу в гости и вешать на стены домов фотографии с отпуска на Багамах. Но она заменит собой не игры, а нынешние социальные сети. Отличное доказательство сказанному – судьба по-настоящему хардкорных игр для Kinect, вроде Steel Battalion. Вроде бы все сделано хорошо, но управлять неудобно, хочется джойпад с кнопками.

Та же история – с искусственным интеллектом. Нет никаких проблем с тем, чтобы сделать врагов, гарантированно обыгрывающих человека – даже самого Каспарова. Самое сложное – сделать так, чтобы компьютерные противники бросали геймеру вызов, с которым тот мог бы справиться и при этом не чувствовал, что все слишком уж легко. То бишь, боты должны хорошо играть, но при этом уметь правдоподобно ошибаться. И уже сейчас есть немало хороших примеров этого. Через двадцать лет технология имитации соперника-человека шагнет еще дальше, но уже сейчас AI в Tekken в каком-то смысле может пройти тест Тьюринга. А настоящий искусственный разум никому не нужен.

Мечты о волшебных инновациях часто сбываются, но обычно совсем не так, как представлялось. Вот вспомните, как на словах можно описать геймплей Wii Sports: «Вы размахиваете пультом, и персонаж на экране повторяет ваши движения». Или Dance Dance Revolution: «Вы танцуете на платформе под музыку, и игра оценивает, насколько круто». Чудеса! Фантастика! А потом оказывается, что пульт Wii одинаково реагирует на любые движения, а в DDR все решает «попадание по стрелочкам». Или возьмите те же MMORPG: «волшебные виртуальные миры, где можно делать что хочешь», оказываются grindилками в духе «заваля сто порингов – получишь новый уровень. Плюс толпы барыг на главной площади, дуращих новичкам голову и продающих ржавые ножи за сто золотых».

Есть и еще одно но. Все нововведения в играх – от скачиваемых дополнений до распознавания движений геймера – становятся массовыми лет через пятнадцать-двадцать после первого применения. Покупать игры в Сети и размахивать руками-ногами в файтингах можно было и в эпоху SNES и Mega Drive. Иногда «фишки» уходят и возвращаются, как, например, голосовое управления, но все равно не находят широкого применения. «Шлемы виртуальной реальности» для PC поступили в продажу еще в 90-х, но общественность их не оценила. Сейчас к ним вернулся Кармак, но выйдет ли из этого толк – пока неясно. Вполне возможно, что спустя еще десять, двадцать, тридцать лет технология будет отлажена и внедрена – по крайней мере, на тех же правах, что и принцип работы световых пистолетов и пульта Wii сейчас. И все же схема «джойпад плюс экран» останется основной. Хотя и нынешние плазменные телевизоры непременно станут таким же анахронизмом, как и монохромные 14-дюймовые мониторы в наши дни. Но все равно: картинка на экране, джойпад в руках. **СИ**



СТРАНА IGR SPECIAL



TYPE: MAGAZINE
CHARACTER CLASS: HARDCORE GAMER
BONUS: +5 WISDOM, +5 PERCEPTION,
2% EXP (1 MONTH)

This premium-class item is meant for hardcore gamers and gives them a couple of nice bonuses in their quest for the perfect electronic entertainment and understanding videogame culture. Characters of other classes (i.e. empty-headed nightclub-lovers) either cannot use Strana Igr at all or may get an arrow in the brain while doing so. Strana Igr can be found at newsstands all across Russia. Item drop rate is higher in larger cities and lower in smaller ones. Readers from rural areas or from abroad are welcome to use shop.glc.ru or other Web-based service to get Strana Igr.



ОКТАБРЬ

2

ВТОРНИК

Resident Evil 6



PS3, Xbox 360



ОКТАБРЬ

5

ПЯТНИЦА

Dragon Ball Z for Kinect



Xbox 360

Way of the Samurai 4



PS3



Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ
В БЛИЖАЙШИЕ
МЕСЯЦЫ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

Way of the Samurai 4

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ WAY OF THE SAMURAI ВЫШЛА В ЯПОНИИ ЕЩЕ ВЕСНОЙ, ЗАТЕМ СМОГЛА К АВГУСТУ ДОБРАТЬСЯ ДО США И ТОЛЬКО В ОКТЯБРЕ ПОЯВИТСЯ В МАГАЗИНАХ ЕВРОПЫ. И ЧТО САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ, ЕСТЬ ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ВСЕ ЕЩЕ ЖДУТ ЕЕ И НЕ СПЕШАТ ЗАКАЗЫВАТЬ АМЕРИКАНСКУЮ ВЕРСИЮ С ИНТЕРНЕТ-АУКЦИОНОВ. ИГРА НАСТОЛЬКО СПЕЦИФИЧНА, ЧТО УЗНАВ, КОГДА ПРИБУДЕТ ВАРИАНТ ДЛЯ ТВОЕГО РЕГИОНА, ТЫ ПРОСТО ОТМЕЧАЕШЬ ЭТОТ ДЕНЬ В КАЛЕНДАРЕ И ЖДЕШЬ ЕГО НАСТУПЛЕНИЯ.

W

ay of the Samurai не поразит вас суперсовременной графикой, великолепной анимацией или масштабным сюжетом. Если вам нравятся игры-блокбастеры, то вы можете смело проходить мимо нее, эта игра создана для тех, кто устал от шаблонов, американских солдат и дабстеп. Она находится вне временных рамок, и поэтому не важно, что выходит она с опозданием более чем на полгода, главное, что — выходит.

Заинтригованы? Тогда сейчас я вам вкратце постараюсь объяснить, почему вы должны купить Way of the Samurai 4.

Как и в прошлой части, нам предлагают прожить четыре дня, отыгрывая роль приезжего ронина. В городе, куда мы попадаем, существуют различные группировки, на сей раз это повстанцы, силы правительства и иностранцы (в



Платформа: PlayStation 3 Жанр: action-adventure Зарубежный издатель: NIS America
Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Acquire
Страна происхождения: Япония

ОКТАБРЬ

10

СРЕДА

Worms Revolution



Windows, PS3, Xbox 360



ОКТАБРЬ

12

ПЯТНИЦА

Dishonored



Windows, PS3, Xbox 360



ОКТАБРЬ

19

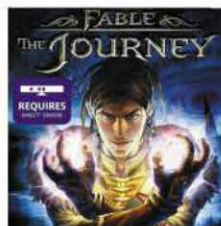
ПЯТНИЦА

007 Legends



Windows, PS3, Xbox 360

Fable: The Journey



Xbox 360



Doom 3 BFG Edition



Windows, PS3, Xbox 360



Pokemon Black /White 2



DS



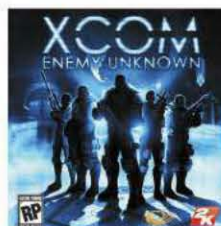
Street Fighter X Tekken



PSV



XCOM: Enemy Unknown



Windows, PS3, Xbox 360



большинстве – приезжие англичане). Вы вольны прожить эти четыре дня так, как вам заблагорассудится. Хотите – рыбачьте, хотите – раскрывайте политические интриги. Можете побыть ловеласом, а можете – наемным убийцей. Ну и если вам не терпится расправиться со всеми NPC в городе, то – да, в Way of the Samurai IV позволяют записаться в маньяки и бегать с катаной наперевес, убивая всех и каждого. Но учтите – все, что вы делаете, сказывается на последующих прохождениях. Убили много невинных людей в городе? Получите усиленные патрули охранников. Кстати, если вы умрете в попытках зарубить очередного самурая, вставшего на вашем пути, то игра просто закончится, и вы не увидите одну из десяти концовок, которых можно добиться, прожив эти четыре дня. Но более интересно, например, то, что в Way of the Samurai IV появились иностранцы, а вы изначально играете за японца и поэтому при попытке вступить с ними в диалог получаете субтитры, состоящие из вопросительных знаков. И только если вы в одном из прохождений убедите Сёгуната открыть школу для изучения иностранных языков, в следующий раз сумеете поговорить с англичанами.

Ну и в какой еще игре, скажите, за нарушение закона вас сажают в тюрьму, но не в банальную камеру с возможностью сбежать, а в пыточную, где вас будут истязать три вполне симпатичные девушки? Если вы пройдете все испытания, представленные как мини-игры, то завоюете уважение дам и сможете в дальнейшем с ними флиртовать, и даже провести ночь любви.

И пусть говорят, что графика страшна, а геймплей ужасен. Мы-то с вами знаем, что более нелинейной, неординарной и ломающей все шаблоны экшн-игры нам не увидеть до выхода пятой ее части, которую я тоже буду ждать с большим нетерпением.

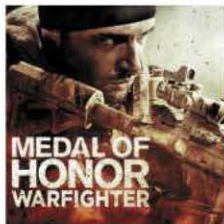
Юрий Левандовский

ОКТАБРЬ

23

ВТОРНИК

Medal of Honor: Warfighter



Windows, PS3, Xbox 360



ОКТАБРЬ

26

ПЯТНИЦА

Forza Horizon



Xbox 360



ОКТАБРЬ

30

ВТОРНИК

Assassin's Creed III



Windows, PS3, Xbox 360



НОЯБРЬ

2

ПЯТНИЦА

Marvel Avengers:
Battle for Earth

Xbox 360



Assassin's Creed III: Liberation

ГЕРОИНЯ LIBERATION – ПРЕДПРИИМЧИВАЯ МЕТИСКА АВЕЛИН – ПРИХОДИТСЯ ДЕСМОНДУ И ЕГО МНОГОЧИСЛЕННЫМ ПРЕДКАМ ИЗ ДРУГИХ ASSASSIN'S CREED АБСОЛЮТНО НИКЕМ И ПОТОМУ ПРЕКРАСНА. РАЗРАБОТЧИКИ КЛЯНУТСЯ – ОНИ ОТДАЛИ ЕЙ ГЛАВНУЮ РОЛЬ НЕ ПОТОМУ, ЧТО ВОЗМОЖНОСТЬ ПОИГРАТЬ ЗА СИЛЬНУЮ ЖЕНЩИНУ НАВЕРНЯКА ЗАИНТЕРЕСУЕТ МНОГИХ ГЕЙМЕРОВ, А ПОТОМУ, ЧТО ДЛЯ ВЫБРАННОЙ ЭПОХИ И СТРАНЫ ЭТО ВПОЛНЕ УМЕСТНО.

Когда в 60-х годах 18 века Испания взяла под свой контроль территории в долине реки Миссиссипи, ранее входившие в состав Французской Луизианы (и, в частности, Новый Орлеан), в колониальном обществе хватало влиятельных женщин, и не все они были белыми. Дело в том, что лихие французские мужчины, в отличие от англичан, чаще всего прибывали в Новый Свет, еще не обзаведясь семьей. С незамужними француженками в диких краях было туго, зато симпатичные индианки и рабыни-негритянки – тут как тут. В итоге сформировался обычай пласаж – цветная содержанка не получала статуса официальной супруги, но и она, и ее дети могли рассчитывать на часть наследства в случае смерти покровителя. Случалось, что такие дамы сами становились плантаторшами или открывали торговые лавки.

Авелин – как раз афро-французских кровей, но делает карьеру не в качестве содержанки, а как ассасин. Исто-

Assassin's Creed III: Liberation



PSV

Need for Speed: Most
Wanted

Windows, PS3, Xbox 360, PSV



рия Liberation начинается в 1765-м, а заканчивается войной за независимость (1775-1783), события которой освещает Assassin's Creed III. С одной стороны, это дает разработчикам повод устроить встречу Авелин и Коннора Кенуэя, с другой – позволяет рассчитывать, что декорации и враги не будут позаимствованы целиком у «старшей» части, хотя движок у игр общий.

Миссии будут короче, чем в выпуске для домашних платформ (тем не менее, прохождение кампании займет от 12 до 15 часов), да и сюжетные врезки – о счастье – обещают не затягивать. Хотя Авелин вооружена до зубов (хлыст, мачете, кинжал ассасина, пистолеты и даже трубка для отравленных стрел), самый интересный ее навык – умение примерять на себя разные социальные роли. В образе ассасина она действует, как и ее собратья по профессии, – ловко дерется, лихо карабкается по стенам. Переодевшись в гранд-даму, расфуфыренная героиня уже не может размахивать мачете направо и налево, зато ей проще очаровывать встречных мужчин и прокладывать себе путь взятками (ну и кинжал в дело пускать, не без этого). А под личиной служанки она незаметно проберется в самый надежно охраняемый дом и так же легко сбежит. Но если ее вдруг обнаружат, быть беде – простая одежда защищает от ударов куда хуже, чем кожаный доспех ассасинши. Некоторые задания предполагают, что Авелин придется использовать какую-то определенную маску, но в большинстве случаев игрокам позволяют самим решать, как добиться поставленной цели.



Платформа: PlayStation Vita Жанр: action-adventure, third-person, historic

Зарубежный издатель: Ubisoft Российский дистрибьютор: 1C-СофтКлаб

Разработчик: Ubisoft Sofia Мультиплеер: local/online Страна происхождения: США

НОЯБРЬ

6

ВТОРНИК

Sports Champions 2



PS3

Halo 4



Xbox 360

НОЯБРЬ

7

СРЕДА

LittleBigPlanet Karting



PS3

НОЯБРЬ

16

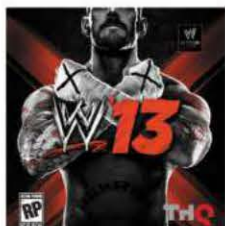
ПЯТНИЦА

Sonic & All-Stars Racing Transformed



Windows, PS3, Xbox 360, 3DS, PSV

WWE'13



PS3, Xbox 360, Wii

НОЯБРЬ

13

ВТОРНИК

Call of Duty: Black Ops II



Windows, PS3, Xbox 360

ОКТАБРЬ

31

СРЕДА

Painkiller: Hell & Damnation



Windows, Xbox 360



Разработчики обещают задействовать все возможности PS Vita – от обоих тачскринов до гироскопов. Я сперва насторожилась, узнав, что в Liberation будет нечто вроде суперударов, для которых не нужно ничего делать – только накопить достаточно энергии обычными приемами и потом выбрать с помощью сенсорного экрана жертв (схватка вдобавок приостанавливается). Дальше Авелин все сделает сама. Впрочем, если этим приемом не дают злоупотреблять, то для разнообразия – почему бы и нет?

Liberation я чуть было не проигнорировала, привыкнув, что карманные Assassin's Creed – не особо запоминающиеся игры. Но когда узнала, сколько всего нового добавили в Assassin's Creed III, то и портативной версией заинтересовалась – а ну как она сумеет удивить? Да и возможность сыграть за сильную женщину – как такое упустишь?

Наталья Оudinцова

PlayStation All-Stars Battle Royale

Я УСТАЛ ОТ ОБЫЧНЫХ ФАЙТИНГОВ. К СЧАСТЬЮ, К ТОМУ ВРЕМЕНИ, КАК Я ЭТО ОСОЗНАЛ, КАК РАЗ ПОДОСПЕЛА С РЕЛИЗОМ ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОГО СЕРИАЛА SUPER SMASH BROS. – И ВОТ С ТЕХ ПОР УЖЕ ПЯТЫЙ ГОД КРЯДУ НИ ОДНОЙ ОФФЛАЙНОВОЙ ПОСИДЕЛКИ НЕ ПРОХОДИТ БЕЗ ПАРЫ ДЕСЯТКОВ ПАРТИЙ В BRAWL. ПОКА МАСАХИРО САКУРАЙ НЕТОРОПЛИВО КОЛДУЕТ НАД СЛЕДУЮЩИМИ ВЫПУСКАМИ СЕРИАЛА ДЛЯ 3DS И WII U, SONY БЕССОВЕСТНО ТЫРИТ У NINTENDO ОЧЕРЕДНУЮ ИДЕЮ.



Настолько бессовестно, что, выкладывая дебютный трейлер PlayStation All-Stars Battle Royale на YouTube, представители Sony выдали ролик тега «Super Smash Bros». Впрочем, игровая механика тут все-таки немного другая: в SSB получаемые персонажем удары откидывали его все дальше и дальше, пока тот не находил гибель в пропасти или за границей экрана, а в PASBR на протяжении раунда участники друг на друга набивают себе шкалу супера. Любая супер-атака смертельна, но копить шкалу резоннее до максимального, третьего уровня – тогда можно убить всех на экране по нескольку раз. Честно говоря, этот сценарий – «две минуты никого не убивать, а потом меряться тем, кто сколько противников укокошил за один супер» звучит не слишком привлекательно. Предметов, разнообразящих матчи в SSB, тут крайне мало, но локации все же обещают быть интерактивными и заметно отличаться друг от друга.

Название игры, кстати, меня забавляет: известных и харизматичных героев у Sony куда меньше, чем у Nintendo. Дефицит особенно остро ощущается, когда в и без того небольшом списке персонажей появляются две версии Коула из inFamous – персонажа, мягко говоря, не особо яркого.

За неимением собственных героев Sony пришлось обратиться к сторонним разработчикам, и в PlayStation All-Stars Battle Royale объявились представители мультиплатформы: Хейхати Мисима, Большой папочка, Райден и Данте (новый, один вид которого вызывает судороги у доброй половины фэндома). На момент написания этого текста до релиза остается каких-то десять недель – а в числе «всех звезд PlayStation» до сих пор нет Спайро и Крэша! В общем, с

Платформа: PlayStation 3, PlayStation Vita Жанр: fighting, 4x
Зарубежный издатель: SCEE Российский дистрибьютор: SCEE
Разработчик: SuperBot Entertainment Мультиплеер: vs/team_based, local/online
Страна происхождения: США

НОЯБРЬ

21

СРЕДА

PlayStation All-Stars Battle Royale



PS3, PSV



НОЯБРЬ

23

ПЯТНИЦА

Epic Mickey: Power of Illusion



3DS

НОЯБРЬ

30

ПЯТНИЦА

Far Cry 3



Windows, PS3, Xbox 360

такой грустной подборкой персонажей на выбор играть я буду, судя по всему, за кота Торо из Mainichi Issho.

Единственное безусловно положительное решение, связанное с этой игрой, заключается в поддержке инициатив Cross Buy и Cross Play. То есть, купив ее однажды, можно будет играть в нее хоть на PS3, хоть на Vita, и обладателям портативной версии ничто не помешает сразиться с владельцами домашней.

PlayStation All-Stars Battle Royale выглядит как бессовестная имитация, но неизбежность и увлекательность исходного материала заставляют и к его клону относиться более благосклонно, чем он, возможно, заслуживает. В конце концов, ждать полноценной SSB еще долго, а попытка сделать что-то новое в рамках подобной игровой механики интересна уже сама по себе. Да и сквозь пессимизм все-таки иногда просвечивает искорка надежды, твердящая: «А, может, у Sony все-таки что-то получится?».

Сергей Цилюрик

CONCERT.RU

БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ

644 2222



Билеты в салонах
ЕВРОСЕТЬ

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ИГРОМИР 2012

4-7
октября

ГЛАВНОЕ
ИГРОВОЕ
СОБЫТИЕ
ГОДА!

РЕКЛАМА



М Мякинино **Крокус Экспо** Павильон №1
www.igromir-expo.ru

СПОНСОРЫ:

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:

ИНФОРМАЦИОННЫЙ
ПАРТНЕР:

IC-СофтКлаб



NIVAL

ИГРЫ@mail.ru



заказ билетов



ponominalu.ru : 228-20-80

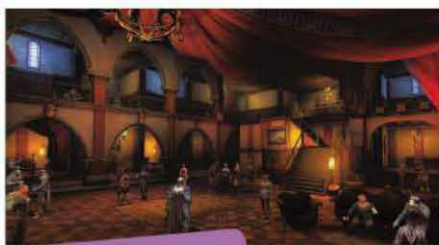


Не нашлось товарищей для борьбы со злом? Не беда, контролируемые AI герои заменят напарников-людей, пусть и не с той же эффективностью.

▼ Мир гораздо более открыт, чем обещали в первых пресс-релизах. Cryptic Studios решила приблизить Neverwinter к традиционному MMORPG.

Neverwinter

УСЛЫШАВ ЗНАКОМОЕ СЛОВО «NEVERWINTER» ИЗ УСТ CRYPTIC STUDIOS И ATARI ГОДА ДВА НАЗАД, Я ГРЕШНЫМ ДЕЛОМ ПОДУМАЛ, ЧТО РЕЧЬ ИДЕТ О ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ NEVERWINTER NIGHTS. И ОШИБСЯ – ЭТО НЕ ПРОСТО ОТДЕЛЬНАЯ RPG, НО ЕЩЕ И С ПРИСТАВКОЙ «ММО». ПУСТЬ И НЕ ВО ВСЕМ НАПОМИНАЮЩАЯ КЛАССИКУ ЖАНРА.



ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2012 года

Платформа: Windows Жанр: role-playing, fantasy, MMO Зарубежный издатель: Perfect World Entertainment

Российский издатель: не объявлен Разработчик: Cryptic Studios Страна происхождения: США Мультиплеер: тысячи человек

События Neverwinter развернутся в пределах одноименного города и окрестностей. Правда, совсем не во времена расцвета. Так сложилось, что фантазийный мегаполис пришел в упадок после ряда катастроф (в том числе магического характера), а теперь еще и атакован армией королевы-лича Валинды. Что с этим делать и как жить, и решит наш персонаж. Естественно, не один, а в компании соратников.

Отметим, что значительное число квестов в Neverwinter базируется на инстансах, где никто партии персонажей (до пяти человек) мешать убивать мобов и выполнять задачу не будет. Миссий ждем много, уже на старте, как заверили нас разработчики, их хватит на пару месяцев игры по вечерам. Дальше локаций станет только больше, и не одними усилиями Cryptic Studios, любой желающий получит шанс принять участие в расширении контента. И продемонстрировать свое творение всему цивилизованному миру, если мир им, конечно, заинтересуется



◀ Умершего персонажа смогут воскресить находящиеся неподалеку товарищи. Хотя число таких воскрешений ограничено.

ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

События Neverwinter перекликаются с сюжетом нового сериала от Роберта Сальватере, рассказывающего о жизни великого города после Neverwinter Nights 2. Трилогия рассказывает о дальнейших приключениях полюбившегося многим темного эльфа Дриззта До'Урдена. А заодно и о том, что творится в Невервинтере, оказавшемся перед угрозой уничтожения. Ну и о людях тоже, которые даже в такие трудные дни не могут объединиться и продолжают заниматься любимым делом – грызней за власть в гибнущем мегаполисе.

(при входе в очередное подземелье или лес нас сразу предупредят, официальное оно или фанатское).

Сотрудники студии бьют себя в грудь и обещают, что большая часть официальных квестов не будет базироваться на стереотипных миссиях, надоевших нам в бесчисленных фантазийных MMORPG. Я о тех, где героя посылают «убить двести гоблинов» или «собрать сто веточек для костра», если вы еще не догадались. Хотя без сражений не обойдется, но пережевывать их будут диалоги, порой даже с вариантами выбора реплик. Ожидаются также десятки ловушек (берите Rogue в партию, сразу станет легче бегать по катакомбам) на пару с секретными ходами (и тут Плут окажется как нельзя кстати). Встретятся нам на пути и драконы, пусть даже нечасто.

«Драконы? Подземелья? Неужели снова D&D?», – спросит кто-то. Само собой, какая ж еще ролевая система могла стать основой для игры, действие которой происходит в Neverwinter? В качестве базовой взяли четвертую редакцию, творчески переработанную под нужды боёвки в реальном времени. Так, все способности ваших героев поделят на три типа – применяемые в любой момент, единожды на локации и раз в условный день (который, впрочем, короче реальных суток). Но

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ ПОДЕЛЯТ НА ТРИ ТИПА – ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, ЕДИНОЖДЫ НА ЛОКАЦИИ И РАЗ В УСЛОВНЫЙ ДЕНЬ.

даже постоянно используемые умения и навыки частенько будут требовать времени на восстановление. Ну не может воин насмехаться над противником каждую секунду, никакого запала и запасов ругательств не хватит.

Классов и рас в планах Cryptic Studios масса, но какие из них будут бесплатными, пока разработчики скрывают. Однако точно известно, что в ряды воинов, жрецов, волшебников, плутов и следопытов (а также производных от них билдов, вроде бойцов, заточенных под атакующие или защитные действия) позволят записаться каждому. Тогда как за некоторые другие варианты придется заплатить, игра-то делается по модели free-to-lay. Для желающих будут и премиум-аккаунты (дающие доступ ко всем квестам и персонажам), но их стоимость пока не объявлена, как и прочие цены в магазине «за реал».

Чем еще собирается похвастаться Cryptic Studios, так это динамичными сражениями. Казалось бы, основанная на пошаговой механике RPG никак не сможет представить скоротечные и зазорные битвы. Однако пока они выглядят замечательно, надеемся, в релизе все будет так же. Кстати, совсем скоро поклонников Dungeons & Dragons допустят к тестированию, и вы сами сумеете оценить, насколько слова американцев соответствуют действительности. Только на PvP не рассчитывайте, его появление в Neverwinter – дело отдаленного будущего. Создатели не решили, в каком формате лучше реализовать сражения «игрок против игрока». Известно лишь одно: PvP в игре будет. Но когда?.. **СИ**



Атака с двух сторон, но с одного направления штурмующие уже окружены. В Starvoid ситуация меняется каждую секунду, и это здорово.



▲ Герой таскает с собой до четырех отрядов, но у «красного» соратников уже перебили. Скоро ему придет конец.

Starvoid

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА STARVOID ЗАСТАВИЛ ПОЧЕМУ-ТО ВСПОМНИТЬ STARCRAFT 2. ТО ЛИ ФУТУРИСТИЧЕСКОЕ ОКРУЖЕНИЕ, ТО ЛИ СХОЖЕСТЬ МОДЕЛЕК ЮНИТОВ, ТО ИНЫЕ ПРИЧИНЫ ТОМУ ВИНОВ, НО В ГОЛОВЕ ПОЧЕМУ-ТО ВЕРТЕЛАСЬ ОДНА И ТА ЖЕ МЫСЛЬ: «ЗАЧЕМ ПОДРАЖАТЬ BLIZZARD». ВПРОЧЕМ, ZEAL GAME STUDIO БЫСТРО УБЕДИЛА МЕНЯ В ОБРАТНОМ.

Платформа: Windows Жанр: real-time strategy MMO Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: не объявлен Разработчик: Zeal Game Studio Страна происхождения: Швеция Мультиплеер: до 12 человек

Starvoid – не Starcraft 2 и не DotA, а нечто среднее. Это MMORTS (сингла даже не ждите) с уклоном в тактику, где важно уметь управлять маленьким отрядом или несколькими в борьбе за контрольные точки. Причем армию на поле боя вызываем мы сами, а точнее это делает специальный юнит – командир. Товарищ, служащий одной из гигантских корпораций, сражающихся за господство на окраинах галактики в отдаленном будущем. Часто меняющий хозяев и передельвающий свой маленький полк под текущие нужды. Короче, истинный кондотьер, живущий войной и ради войны.

Главное обещание, которое разработчики не устают повторять: «Никто не станет заставлять играть». Заходите в бой, видите, что напарники дерутся из вон плохо и поддержки ждать от них

не стоит – спокойно выходите без каких-либо штрафов и наказаний. Подключиться к идущему сражению можно в любой момент, а все потому, что армии здесь ограничены параметром Urkeeper. Появляйтесь на карте, вызываете роботанки с пехотой и тут же подключаетесь к атаке на занятые врагом позиции. Особых преимуществ у неприятеля нет, ведь базу никто не строит, да и оборонительные сооружения входят в лимит юнитов, так что инженеры решающего преимущества перед прочими классами тоже не получают.

Да, здесь есть и классы тоже. Артиллеристы накрывают противника издалека снарядами, диверсанты наводят беспорядок в неприятельских тылах, инженеры выстраивают мощную оборону, а

ГЛАВНОЕ ОБЕЩАНИЕ, КОТОРОЕ
РАЗРАБОТЧИКИ НЕ УСТАЮТ
ПОВТОРЯТЬ: «НИКТО НЕ СТАНЕТ
ЗАСТАВЛЯТЬ ИГРАТЬ».

«Закончилась энергия? Не беда, надо чуть-чуть подождать, и она сама собой восстановится.



штурмовики идут в передних рядах рядом с наступающими пехотинцами. Каждый хорош по-своему (что подтверждает и альфа-тест), особенно если с умом пользоваться навыками. Часть из последних применяется за основной ресурс (энергию), но самые «крутые» умения требуют ресурса специального – наград (Bounty) за уничтоженных супостатов. Научитесь хорошо воевать, и град ракет накроет прущие прямо на вас танки. Впрочем, победить можно и при помощи обычных способностей, хотя сделать это сложнее.

Однако один в поле не воин, командиру нужны ассистенты. Коих он сам и вызовет с корабля-матки, кружащегося где-то на орбите планеты. Естественно, подбирать команду надо с умом: штурмовики идеально подойдут Destroyer или Waymaker – тяжелая техника с высокими показателями брони. Усиленная аурой (или как их там назовут в будущем), она пойдет в лобовую атаку и почти наверняка победит. Если, конечно, не наткнется на сидящего в засаде диверсанта с парочкой Vector'ов – дальнобойных уничтожителей танков. Ведь на каждую гайку в Starvoid найдется болт, и наша задача – вовремя достать его из кармана. Чтобы получить немножко денег, прикупить новых дроидов и снова отправиться в жаркую схватку.

Вот это как раз и пугает. Пока заявлен лишь один режим (плюс парочка проходит тестирование), карт в релизе ожидается всего две, да и героев не так чтобы очень много. Изобилия, в общем, не наблюдается – многие ли продержатся до момента, пока Zeal Game Studio сделает «всего и побольше»? Ответ на этот вопрос будет зависеть от скорости выполнения обещаний. **СИ**

ВСЕ ЛУЧШЕЕ – КОНДОТЬЕРАМ!

Каждая из транспланетных корпораций в мире Starvoid специализируется на юнитах со своей изюминкой. MOX, например, предпочитает «толстые» отряды с неплохим вооружением. Медлительные, правда, но тут уж ничего не поделаешь – за живучесть надо чем-то платить. Прямая противоположность ей Eidolon Scientific, чьи создания носят по карте с бешеной скоростью и наносят огромный урон, но умирают от первого (в лучшем случае второго) меткого попадания. К счастью, кем (или чем) комплектовать отряд, нам указывать не будут.



ИГРОВОЙ МАСТЕР-КЛАСС Ника Перумова

ПОПУЛЯРНЫЙ ПИСАТЕЛЬ-ФАНТАСТ БЕЗ ОПЫТА РАБОТЫ НАД ИГРАМИ ДАЕТ УРОКИ СЦЕНАРИСТАМ MMORPG? НО КАК? ЗАДАВШИСЬ ЭТИМ ВОПРОСОМ, Я ЗАПИСАЛСЯ НА СЕМИНАР НИКА ПЕРУМОВА, ПОДГОТОВЛЕННЫЙ ДЛЯ КОМАНДЫ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН». А ПОСЛЕ МЕРОПРИЯТИЯ ОТДЕЛЬНО ПОГОВОРИЛ С АВТОРОМ ЭПОПЕИ ОБ УПОРЯДОЧЕННОМ И ЕГО УЧЕНИКАХ.

Многие геймеры признаются, что любят игры именно за сюжет. Как-то само собой подразумевается, что речь идет о сингларазвлечениях, где можно четко прописать историю и персонажей почти по книжным правилам. В MMO, конечно, есть предыстория, lore, — дежурный набор текстов, которые никто не читает. Самый главный инструмент сценариста — монолог NPC, выдающего очередной квест. Таких «сюжетных мини-арок» — тысячи, друг с другом они не связаны. Как правило, текст монолога лишь объясняет, почему вас должны наградить за убийство десяти мобов. И до сих пор это казалось нормальным.

Что с этим может сделать писатель? Сергей Величко из Allods Team, ныне — главный сценарист игры Skyforge, объясняет: при работе над «Аллодами Онлайн» им всегда хотелось получить взгляд на тексты со стороны. Но прежде было не до того — находились более приоритетные задачи. Сейчас проект перешел в стадию такого развития, когда можно задуматься и о художественной ценности истории. По словам Сергея, современный MMO-геймер избалован, мотивации круто прокачаться, собрать лучшие шмотки и всех нагибать уже недостаточно. Нужно, чтобы тексты тоже побуждали оставаться в игре, а раз так — надо оценить их качество и опреде-

лить, что не так. Для такого внешнего аудита понадобился писатель-фантаст. Студия рассматривала несколько кандидатур, и Ник Перумов откликнулся быстрее всех.

Первый час писатель никак не мог найти контакт с аудиторией. Ник объяснял, как можно одним-двумя абзацами ярко и емко описать персонажа, но в MMO это мало применимо. В ход шли примеры из World of Warcraft, с цепочками интересных квестов, складывающихся во вменяемые истории. Аудитория же отвечала, что в их конкретной игре не получится сделать. Хотя бы потому, что на зрелищные сюжетные ролики нет бюджета. Дескать, в «Аллодах» есть только монологи NPC на два абзаца, и они скучные. А надо, чтобы были интересные. Писатель говорил, что он лично как геймер заинтересован в MMO, где есть глобальный общий сюжет. Пусть едва-едва, но он должен проследиваться во всех квестах. Как аналогию, он привел собственную вселенную Упорядоченного. Там, напомню, есть глобальная история о противостоянии богов, а есть и множество местечковых линий о войнах и магах. Вполне пригодно для новой MMO. Но «Аллоды Онлайн» — уже состоявшийся проект, и все переделывать уже не выйдет.

Дело пошло быстрее, когда разработчики принесли на флэшке примеры текстов и дали их Нику на растерзание. Мэтр открыл их на ноутбуке, вывел картинку на проектор и на глазах изумленной публики целиком пере-

писал несколько квестов. Как выяснилось, два абзаца монологов легко сокращаются до одного. Выкинуть всю воду и избыточную стилизацию, разбить длинные предложения, переделать структуру текста — и порядок. Читается гораздо легче, все ярко, образно и понятно. Наблюдая за работой Ника, я не мог не вспомнить собственный опыт редактора. Именно этим мы занимались пару лет назад, когда еще поручали что-то внешним фрилансерам. Открыл текст, ужаснулся, переписал все сам — тогда можно и в печать. Я поинтересовался у Сергея, как устроен процесс утверждения материалов в их команде. Слово «корректор» в ответе прозвучало (и действительно: опечаток в текстах нет), «редактор» или «литературный редактор» — нет. Все-таки, чувствуется, что бал правили геймдизайнеры. Однако они же сидели в зале, и новый текст квестов им понравился больше старого. Ник Перумов прямо посоветовал взять на работу любого писателя-фантаста с несколькими большими публикациями — может дать контакты нескольких своих учеников. Они, дескать, справятся не хуже.

Вряд ли просьбы Ника о MMO с акцентом на сюжете найдут горячий отклик у разработчиков. Сергей Величко поясняет: «Конечно, нам бы всем хотелось, чтобы каждый квест был проговорен, анимирован и сопровождался пафосной кат-сценой, но ни одна компания не может себе позволить того, что я перечислил». И приводит в пример SW: TOR, коммерческий результат которой сомнителен. С опаской он относится к подчинению квестов общей истории. Сергей вспоминает, что в «Аллодах Онлайн», напротив, пришлось разрезать некоторые цепочки заданий. Оказыва-



ется, их излишняя взаимосвязанность влияла на реиграбельность. С другой стороны, когда студия готовит контент для определенной зоны, то старается, чтобы задания работали на одну общую тему. С точки зрения Сергея, сюжет не должен стоять в главе угла, но и совсем без него обойтись нельзя.

Остается вопрос, зачем семинар нужен был Ник Перумову. Писатель ответил просто: он хочет заниматься играми, поэтому ищет контакты в индустрии. Геймерский стаж у него типичен для России: стратегии для PC (от Civilization до Age of Empires и Warcraft), MMO (Ник в World of Warcraft разбирается определенно лучше, чем я) и немного RPG (сюжет в Skyrim мэтру не очень понравился). На консолях он не играет, а типичный пример сингл-развлечения для него – это Diablo. Стало понятно, почему Ник с идеями о хорошем сюжете в играх пришел к авторам MMO – этот жанр ему ближе всего. Любопытно, что лет пятнадцать назад к нему обращались российские разработчики. Сергей Климов, работавший тогда в Snowball, вспоминает: “В 1996-1997 годах его было не уговорить сделать что-то для игрового проекта”. На работу над RPG под названием “Князь. Легенды Лесной страны” (вышла в 1999) Ник тогда не согласился – дескать, не был готов к “такой нагрузке”.

С тех пор и книжная, и игровая индустрии сильно изменились. В наши дни разработкой сингл-игр в России занимаются считанные студии – слишком велики риски. Все печально и с фэнтезийной литературой. Если “Гибель Богов 2”, новая книга Ника Перумова, была издана сотысячным тиражом, то для молодых авторов и пять тысяч копий – отличный



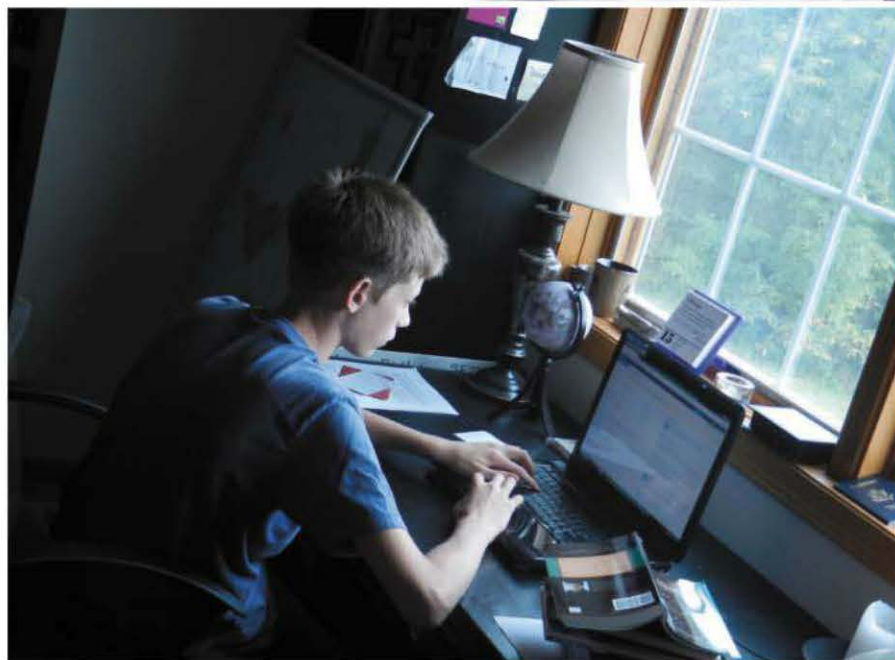
РУССКИЙ КЯВЯЙ

Ник Перумов открыл текстовый редактор, почитал референс и написал абзац на заданную тему. Девушка из зала попросила добавить немного няшности. Ник Перумов вздохнул. “Няшности? Хорошо”. Подумал минуту и воткнул во второе предложение слово “мрряу”, выделив его запятыми. “Этого достаточно, иначе – перебор, текст будет испорчен”, – предупредил мэтр. “Хорошо, я поняла. Одно мрряу на абзац, не больше”, – откликнулась девушка, что-то сосредоточенно записывая в блокнот.

результат. Книги не рекламируются – разве что в рамках больших серий – прожить на гонорары невозможно, а раз так – сильно падает качество текстов. В этом смысле серии, вроде S.T.A.L.K.E.R. и проекта “Этногенез”, скорее благо, чем зло: так молодые могут хотя бы набить руку и завоевать себе имя.

Ник Перумов винит во всем пиратство: “Фэнтези и фантастику в основном читает молодежь. Она же чаще всего склонна качать контент бесплатно из Интернета, а не покупать его. Именно поэтому книги чрезвычайно уязвимы”. Видно, что эта тема чрезвычайно волнует писателя. “Качают бесплатно, а сэкономленные деньги тратят на пивасик. А почему? А потому, что пивасик-то не скачаешь. Потом еще и жалуются, что читать нечего, авторы пишут плохо. Так ведь сами же рубят сук, на котором сидят”.

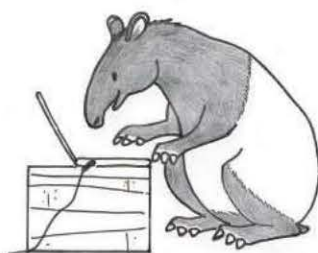
При этом Ник либерально относится к правам на придуманный им мир. “Кто угодно может написать любой текст о мире Упорядоченного. Просто укажите, что по мотивам произведений Ника Перумова, и публикуйте спокойно”. Ничего удивительного в этом нет –



сам писатель стартовал с трилогии по мотивам “Властелина Колец”.

В чем близки игровая и книжная индустрия, так это в отношении к сиквелам. Ник признается, что читатели прежде всего ждут от него именно их. Писатель вздыхает: “Конечно, я бы хотел, чтобы мои новые книги воспринимались с большим энтузиазмом, чем продолжения старых работ”. Речь, например, о цикле “Семь зверей Райлега” и романе “Млава Красная”. Однако Нику нравится работать и в мире Упорядоченного. “Мы пишем нашу главную книгу всю жизнь. Я уже сроднился с Хедином и Ракотом, это такая часть меня, с которой я не могу расстаться”, – говорит писатель. Но добавляет, что хотел бы писать и твердую научную фантастику, и даже историческую полемику. Я спрашиваю: “Мартин утверждает, что давно знает финал “Песни Льда и Пламени”. А вы знаете уже, чем закончится ваша история?”. Ник кива-

ФЭНТЕЗИ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ РОДНИТ, КАК МИНИМУМ, ОДНО ОБСТОЯТЕЛЬСТВО. В ГЛАЗАХ ОБЩЕСТВА, И ТО, И ДРУГОЕ – ЗАНЯТИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ.



ет головой: “Да, определенно знаю, чем она закончится и как к этому придут персонажи. Неясно, сколько книг займет финал, – может быть, пять или шесть. Но конец уже придуман и просчитан”.

И к творчеству Ника Перумова, и к MMO, и конкретно к “Аллодам Онлайн” можно относиться по-разному. Но фэнтези и компьютерные игры роднит, как минимум, одно обстоятельство. В глазах общества, и то, и другое – занятие для детей. Тем не менее, “Гибель богов – 2”, книга, которую поклонники писателя просили давно, – продолжение романа 1994 года выпуска. С тех пор прошло восемнадцать лет, ее читателям уже минимум под тридцать, но они не перестали читать фэнтези. Современные российские геймеры (и разработчики игр) выросли не только на играх для “Денди”, но и на книгах Ника Перумова и Сергея Лукьяненко. В зале для семинара нетрудно было заметить книги Ника, принесенные на подпись. Один из ребят из студии и вовсе в определенный момент попросил коллег заткнуться, задавать поменьше вопросов и больше слушать гостя. К слову, те же оригинальные “Аллоды” – тоже привет из девяностых, рождавшийся в том же культурном контексте. Так что мы все в одной лодке, а раз так – стоит помогать друг другу грести. **СИ**



Подпишись! shop.gls.ru

Вышиваю
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Все кино



Фотомастерская



Первое Второе
Третье



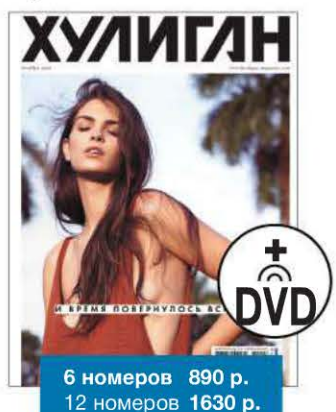
Железо



T3



Хулиган



Тюнинг
автомобилей



Total Football



Smoke





ЛЮБИМЫЕ ВСЕМИ НАМИ ВИДЕОИГРЫ ДАВНО УЖЕ ПЕРЕСТАЛИ БЫТЬ ПРОСТО РАЗВЛЕЧЕНИЕМ, И СЕЙЧАС ИХ ПО ПРАВУ МОЖНО СЧИТАТЬ НАСТОЯЩИМ ИСКУССТВОМ. ИХ АВТОРЫ ЗАСТАВЛЯЮТ НАС ДУМАТЬ, ДЕЙСТВОВАТЬ, ПОРОЙ УЧАТ НАС ЧЕМУ-НИБУДЬ НОВОМУ, ИЛИ ЗАРОЖДАЮТ ИНТЕРЕС К ВЕЩАМ, К КОТОРЫМ РАНЬШЕ МЫ ДАЖЕ И НЕ ДОГАДЫВАЛИСЬ ПРИСМОТРЕТЬСЯ. В КОНЦЕ 90-Х ГОДОВ, КОГДА ПЯТОЕ ПОКОЛЕНИЕ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ БЫЛО В САМОМ РАСЦВЕТЕ СИЛ, МОЛОДАЯ ГРУППА РАЗРАБОТЧИКОВ ИЗ JESTER INTERACTIVE РЕШИЛА ПОКОРИТЬ НОВУЮ ВЫСОТУ ИГРОПРОМА: ОНИ ЗАХОТЕЛИ ЗАСТАВИТЬ НАС ТВОРИТЬ.

Music Creation for the PlayStation Generation

ДО НАЧАЛА ВРЕМЕН

Попытки издать музыкальную программу на приставках предпринимались и раньше, но ничего особо серьезного не выходило. Например, в милой нинтендовской игрушке Mario Paint был встроен свой музыкальный редактор, позволявший знакомым с нотной грамотой игрокам записывать простые, но милые мелодии на своей SNES. До этого творить музыку пытались на системах Commodore, но их мы в расчет не берем, потому что они являлись не столько игровыми приставками, сколько самыми настоящими персональными ком-



пьютерами с очень любопытными звуковыми чипами. настолько любопытными, что по сей день многие энтузиасты-пуритане пишут свои chiptune-композиции исключительно через них, не признавая никакой цифровой эмуляции.

В уже далеком 1997 году менеджер Гэвин Морган и программист Ли Райт решили организовать в Ливерпуле свою собственную компанию по разработке игр, куда Райт сразу же позвал своего брата Тима, более известного под псевдонимом CoLD STORAGE. Тим являлся опытным композитором музыки для видеоигр с очень впечатляющим послужным списком, в который входили Wipeout и Wipeout 2097, Lemmings, Colony Wars и многие другие проекты компании Psygnosis (ныне SCE Studio Liverpool). Ранее вместе с братом они составляли популярную в узких кругах группу Jester Brothers, занимавшуюся созданием демонстрационных видеороликов, проигрываемых компьютером в реальном времени по заданному программистами алгоритму. Обычно увлекающихся такого рода деятельностью людей называют демомейкерами, а компьютерную субкультуру, объединяющую их, — демосценой. Именно в честь их общего прошлого и была названа новая студия Jester Interactive Limited, штат которой на момент основания насчитывал всего пять человек. Пораскинув мозгами о том, какими играми должна заниматься новоиспеченная компания, Тим предложил создать совершенно уникальную по тем временам вещь — самый настоящий музыкальный секвенсор для игровой приставки, а именно для первой PlayStation, звуковой потенциал которой мало кто стремился раскрыть по полной. Ли тут же подхватил идею, и они вместе пересказали её Гэвину, который хоть и был приятно удивлен энтузиазмом братьев, но все же настоял на том, чтобы их задумка была реализована именно в виде игры, дабы привлечь внимание большего количества людей.

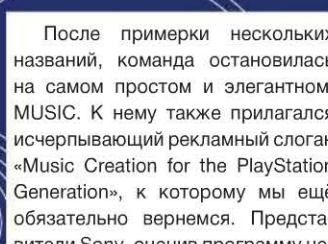
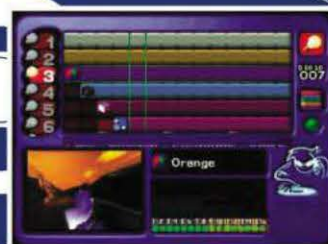


Спустя несколько недель и попыток сформулировать концепцию игры для её дальнейшей разработки, Гэвин сдался и открыто заявил, что «получается какая-то дрянь». Отпустив идею с игрой, он дал добро на разработку полноценного секвенсора, однако все же попросил уделить внимание интерактивности. Братья и сами понимали, что они имеют дело с приставкой, на которой априори не должно быть ничего комплексного и сверхсложного в визуальном плане. Ведь именно своей неприветливостью славились подобные программы на PC, в которых без учебников и даже прохождения специальных курсов невозможно было разобраться, не говоря уже про наличие хотя бы базовых знаний музыкальной теории. На самом деле, у Гэвина были все основания для опасений, и не только из-за финансовой рентабельности проекта — никто в студии не был уверен в том, что сама Sony его одобрит, ведь технически он не являлся игрой. Но планеты выстроились в нужной комбинации, и авторы приставки первыми объявили, что они желают расширить линейку предоставляемых на PlayStation программ. Не какими-нибудь симуляторами ускорения заряженных частиц в электростатическом поле со всеми вычислениями, конечно, но чем-нибудь таким этаким, что можно было бы назвать «по-настоящему крутым». Гэвин тут же связался с Sony, и после недолгих переговоров Jester Interactive получила карт-бланш на создание первого неигрового приложения для PS1.



MUSIC

«Это было самое безумное и загруженное время во всей моей жизни», — вспоминает Тим Райт. За те 9 месяцев, что велась разработка секвенсора, весь состав студии буквально жил и ночевал в офисе, боясь не успеть в срок и не уложиться в предоставленный им бюджет. Финансированием проекта в первое время занимался сам Гэвин через свою собственную компанию Morgan Computing Limited, но в дальнейшем подключился Codemasters, взявшая на себя роль издателя. Ли, будучи де факто режиссером и ведущим программистом, занялся написанием кода как для оболочки программы, так и для встроенных в неё видео и музыкальных синтезаторов. Дада, даже на самой ранней стадии проекта, когда он ещё назывался NoiseToys и визуально походил на цветную детсадовскую пианинку, в нем уже был встроен дополнительный редактор сопровождающей музыку видео. Братьям не просто понравилась идея снабжать клипами сочиненные на программе композиции, для них введение сего функционала было эдакой данью прошлому в демосцене, когда Ли вручную программировал видеоряд из абстрактных графических объектов, а Тим писал под него музыку. К слову, последний занялся как раз созданием звуковой базы для синтезатора программы, составлением библиотеки сэмплов на его основе, и он же выступил автором многих прилагаемых демонстрационных треков. Тим настолько отдавал себя работе, что неоднократно падал в обморок из-за хронического недосыпания, и даже поставил под угрозу свой брак, фактически повесив на жену воспитание сына и не появляясь дома неделями. К счастью, все стерпелось и слюбилось, и конечный результат полностью себя оправдал.



После примерки нескольких названий, команда остановилась на самом простом и элегантном: MUSIC. К нему также прилагался исчерпывающий рекламный слоган «Music Creation for the PlayStation Generation», к которому мы ещё обязательно вернемся. Представители Sony, оценив программу незадолго до её выпуска, отозвались о ней весьма лаконично: «О, это то, что надо». И как в воду глядели — приложение вышло прямо на Хэллоуин 1998 года, и в первые же дни после выпуска его восприняли с распростертыми объятиями как журналисты, так и рядовые игроки. Первые рукоплескали разработчикам и щедро ставили MUSIC «девятки» (а ведь в то время такими оценками баловали куда меньшее количество игр), вторые скупали её десятками и даже сотнями тысяч копий — невиданными количествами для столь нишевого продукта. Чуть позже Jester Interactive удостоилась своей первой награды в номинации «Лучший интерфейс», причем от самой Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA). Ребята из студии были чисты перед самими собой, они были уверены в качестве своей работы, так как вложились в неё по максимуму, но вот только ничто не предвещало такого громкого успеха и, что уж скромничать, самой настоящей славы.



▲ Основной экран программы с клеточками, по которым расставлялись квадратики с музыкальными партиями.

▼ Видеоэффекты расставлялись подобным же образом, но на отдельном экране.



А формула успеха здесь очень простая: тогда как упомянутые выше музыкальные программы для PC одним лишь своим внешним видом могли оттолкнуть продвинутых музыкантов, MUSIC готова была заинтересовать как самых придириччивых эстетов, так и совершенно не разбиравшихся в музыке людей, путавших порядок нот в гамме до мажор. Этому способствовала внушительная библиотека риффов, удобно разбитая по жанрам от брейкбита и рока до хауса, транса и техно. Именно благодаря этим маленьким кусочкам мелодий и ударных партий абсолютно любой игрок мог составить из них свою собственную композицию. Причем именно риффов, а не сэмплов, потому что последние подразумевают заранее записанные отрывки мелодий, неделимые как атом, тогда как первые представляют из себя введенную последовательность нот, проигрываемых самой программой. Как раз в этом заключалась самая интересная особенность MUSIC, привлекавшая уже настоящих музыкантов – все здешние риффы можно было редактировать вручную как душе угодно, и при желании даже создать свою собственную базу с нуля при наличии достаточного места на карточке памяти. Один лишь инструментальный поразил воображение: десятки вариантов реверберации, дилэя, фейзеров и фланжеров, тысячи различных звуков, начиная

MUSIC ГОТОВА БЫЛА ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ КАК САМЫХ ПРИДИРИЧЛИВЫХ ЭСТЕТОВ, ТАК И СОВЕРШЕННО НЕ РАЗБИРАВШИХСЯ В МУЗЫКЕ ЛЮДЕЙ, ПУТАВШИХ ПОРЯДОК НОТ В ГАММЕ ДО МАЖОР.

с камерного рояля и заканчивая пением экзотических птиц и рыком тигров, а также возможность в любой момент изменить темп композиции и поменять размер такта. Придаться тут можно разве что количеству дорожек: их было всего 16, то есть программа не позволяла проигрывать одновременно больше 16 звуков. Но даже этого было более чем достаточно, и хватало, например, для полного воспроизведения легендарного альбома Violator группы Depeche Mode без какой-либо заметной потери в качестве звучания (поверьте, проверено на личном опыте), только лишь пришлось бы обойтись без великолепных вокальных партий Дэвида Гаана и Мартина Гора.



DJ SCRATCHY

У цикла MUSIC был свой собственный талисман – диджей по имени Scratchy. Сквозь года и от программы к про-

грамме он менял свой внешний облик, но всем навсегда запомнился его самая первая инкарнация, засветившаяся в MUSIC и Music 2000.



Вот так забавно выглядела NoiseToys, та программа, которая в процессе разработки превратилась в MUSIC.

дел приставкой. Умелые игроки, имевшие опыт записи различных музыкальных инструментов, просто воспринимали свою PlayStation как очередной синтезатор, и через RCA-переходник подключали её к любому звукозаписывающему устройству, даже вот к тому же компьютеру. Бедным же неوفитам приходилось несладко, и в особо запущенных случаях им ничего не оставалось, кроме как поднести микрофон на их компактных аудиоплеерах к динамику телевизора и записывать все вручную, надеясь, что никто не постучится в комнату и не войдет в неё во время столь щепетильного процесса.

MUSIC 2000

Продолжая получать награды за свое творение, в том числе и за «Самую инновационную игру» от Sony, Jester Interactive уже приступила к созданию сиквела. Казалось бы, как можно сделать программу ещё мощнее, если она и так выжимала из приставки всю её производительность? Очевидным было бы решение попробовать расширить библиотеку инструментов и риффов, но братья Райт решили пойти дальше, гораздо дальше.

Самая же прелесть MUSIC была в том, что вместо того, чтобы горбатиться за компьютером, уставившись в маленький выпуклый экран ЭЛТ-монитора, она предлагала вам устроиться поудобнее на любимом диване перед телевизором и с геймпадом в руках творить свои собственные композиции, совершенно не имея при этом никакой музыкальной подготовки, а уж в руках энтузиастов она и вовсе превращалась в настоящего монстра. И все это не за \$499, которые просили за себя средненькие программы того времени, о нет. MUSIC могла стать вашей всего лишь за стандартную цену игры для PS1.

Что любопытно, «приставочность» программы не влекла за собой никаких внутренних проблем с её функционалом; напротив, тут была лишь одна внешняя – невозможность поделиться своими творениями с кем-либо, кто не вла-

БОЛЬШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Самой, наверное, крохотной, но все же милой частью первой MUSIC являлся встроенный визуализер для ваших же аудиодисков. Маленькую часть программы можно было загрузить в оперативную память приставки, вынуть из неё MUSIC и взамен вставить любой музыкальный компакт-диск. Композиции бы тут же заиграли, а на экране появились бы различные абстрактные трехмерные модели, двигающиеся и заменяющие друг друга в такт проигрываемого трека. В Music 2000 идею с извлечением диска с программой подхватили и развили дальше, только на этот раз

разработчики предлагали не сопроводить музыку ваших любимых исполнителей кислотным видеорядом, а нарезать её на маленькие сэмплы, которые можно было бы задействовать в ваших же композициях. Возможностей приставки, а точнее её совсем крохотных двух мегабайт оперативной памяти, не хватило бы для создания безумных треков в жанре big beat с повсеместным использованием сэмплов в духе Fatboy Slim или The Prodigy, но все же было крайне здорово делать ремиксы на полюбившиеся песни с использованием мелодий и партий непосредственно из первоисточников.



▲ Редактор риффов в Music 2000.



▲ В Music 2000 до кучи был добавлен кооперативный режим на четверых, где каждый мог назначить на кнопки своего геймпада какие-нибудь риффы и проигрывать их в любой удобный момент. Получалось забавно, но быстро надоедало.



Более 2000 инструментов, несколько сотен риффов и 24 дорожки вместо 16. При таких исполинских объемах информации старушка PlayStation должна была сгореть при одной лишь попытке запустить это чудовище, но Ли решил не перегружать велосипед, а пересобрать его заново. Оптимизация работы программы с её ресурсами сыграла на руку не только программистам, но и конечному пользователю: главный экран был очищен от множества ненужных окошек и менюшек, в частности от огромного и бесполезного дисплея громкости каждой дорожки, а также от экрана с видеорядом, который большую часть времени оставался пустым. Так как мало кто вообще занимался видео до того, как завершалась работа над музыкой, редактору клипов был уделен совершенно отдельный режим, что позволило не перегружать им основное рабочее место. В результате программа могла справиться с куда большим количеством музыкальных процессов, и визуально для игрока освободилось много свободного места для расстановки и планировки риффов.

Открытое пространство пришло как никогда кстати, потому что в новом приложении появилась такая замечательная вещь, как многослойные риффы. Они позволяли создавать музыкальные партии, в которых одновременно могло звучать больше одного звука. Если раньше в MUSIC для проигрывания аккорда из трех нот требовалось создать три отдельных риффа и поставить их в секвенсоре друг над другом, то теперь приставочный музыкант мог объединить все эти ноты в единый рифф. Он по-прежнему занимал бы 3 дорожки, но это всячески облегчало жизнь тем, кто просто хотел построить себе из кубиков песенку. Даже элементарные ударные партии раньше нужно было разбивать по отдельным дорожкам для бочки, тарелок и прочей перкуссии, а теперь в библиотеке риффов всех ждали готовые сгруппированные воедино биты, а также великолепные полифонические мелодии.

Дабы окончательно прыгнуть выше своей головы, команда Jester



БОЛЬШЕ, МОЩНЕЕ, ИНТЕРЕСНЕЕ, ИНТЕРАКТИВНЕЕ – МИНИМАЛЬНЫЙ НАБОР ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ, КОТОРЫМИ МОЖНО ОПИСАТЬ MUSIC 2000.

Interactive решила обеспечить своему новому детищу полную обратную совместимость с сохраненными данными из первой MUSIC. Из них переносились не только композиции и личные библиотеки риффов, но и даже видеоклипы. Эта программа была в буквальном смысле обречена на успех.

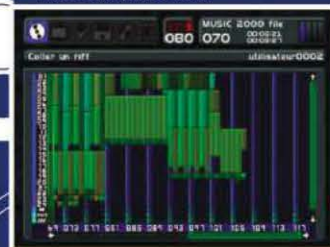
Все это чудо было сконструировано меньше, чем за год, и выпущено аккурат к рождеству 1999 года, прямо к наступлению следующего тысячелетия нашей эры. В честь сего события программу было решено назвать Music 2000, но лишь в странах Европы, т.к. из-за заключенного между Codemasters и каналом MTV контракта на просторах США приложение стало распространяться под маской MTV Music Generator. Американцы, впрочем, подвоха не заметили, так как первая MUSIC у них изначально вообще не выходила.

Music 2000 была самым настоящим сиквелом, превзойдя оригинал во всех смыслах и, выражаясь игровыми терминами, позволяла при желании продолжить его «сюжет». Больше, мощнее, интереснее, интерактивнее – это минимальный набор прилагательных, которыми можно описать новую программу. Не успев появиться на прилавках магазинов, она тут же стала расходиться как горячие пирожки, и общее количество проданных копий обеих программ быстро перевалило за миллион, сделав франчайз MUSIC самым продаваемым музыкальным секвенсором своего времени. Почти сразу же посыпались новые награды, в том числе повторная премия от BAFTA за «Лучший интерфейс», а некоторые профильные СМИ всерьез заявляли, что «если геймплей этой игры заключается в создании своей собственной сногшибающей музыки, то эта лучшая игра всех времен и народов».

Чуть позже, уже в 2000 году, Codemasters решила портировать MTV Music Generator на PC, столкнув её там с угрюмыми проприетарными программами. Последним, правда, до сих пор было



▲ При желании можно было запрограммировать каждый задействованный в видеоряде объект.



▲ При панорамном просмотре все композиции напоминали плиточную мозаику.



▲ В правом углу основного экрана Music 2000 был отдельный идентификатор загрузки оперативной памяти, который позволял игроку прикинуть, сколько ещё звуков и музыкальных партий он может задействовать в своей композиции. Если трек был уже готов, то оставшуюся память его композитор мог направить на создание видеоклипа в отдельном режиме.

нечего противопоставить ценнику приложения от ливерпульской студии. С технической точки зрения PC-порт мало чем отличался от своего консольного собрата, разве что количество дорожек было увеличено до 99, плюс наконец-то появилась возможность сохранять свои произведения в формате WAV. Губило программу лишь засилье багов, из-за которых она постоянно зависала и вылетала, а также портिला сохраненные данные до такой степени, что их нельзя было загрузить вновь.

HEV, MR. E.JAY!

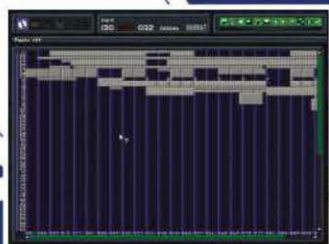
Ещё за год до выхода первой MUSIC на PC стартовала целая линейка программ из цикла eJay. Они не позиционировали себя как профессиональные приложения, и являли собой просто тематические сборники сэмплов (ни о каких риффах тут и речи не шло), разве что с возможностью расставить их в любом порядке с целью составить из них что-нибудь хотя бы отдаленно напоминающее музыку. Несмотря на то, что ассортимент eJay частенько можно было

найти на полках игровых магазинов, на какую-либо конкуренцию между ним и MUSIC не было даже и намека. За 10 лет существования бренда было выпущено свыше 20 программ разной жанровой направленности, в число которых входили техно, хип-хоп, хаус, транс и даже ритм-н-блюз. Занятно, что к самым последним версиям Dance, HipHop и Techno «иджеев» приложили руки братья Ли и Тим Райт, из-за чего они стали наиболее продвинутыми выпусками за всю историю франчайза.

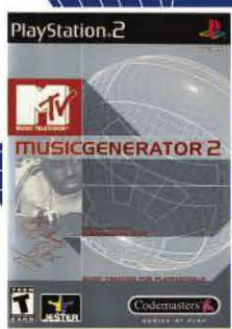
ЧЕГО УЖ ГОВОРИТЬ ПРО ТЕХ, КТО НЕ ЗНАЛ ЗНАЧЕНИЙ СЛОВ «ДИЕЗ» И «БЕМОЛЬ» – ДЛЯ НИХ ВТОРОЙ «ГЕНЕРАТОР» ПРЕВРАТИЛСЯ В ТУ САМУЮ НЕУДОБНУЮ И НЕПРИВЕТЛИВУЮ ПРОГРАММУ С КОМПЬЮТЕРОВ.



▲ MTV Music Generator для PC был гораздо просторней консольной версии...



▲ ...что особенно было заметно при все том же панорамном просмотре.



▲ MTV Music Generator 2 был очень «сереньким» по всем параметрам.

MTV MUSIC GENERATOR 2

С наступлением нулевых годов началось не только новое тысячелетие, но и новое поколение игровых консолей. Братья Райт решили идти в ногу со временем и принялись трудиться над очередной, уже третьей версией своего сверхуспешного приложения, на этот раз для новенькой и необузданной PlayStation 2. Jester Interactive к тому времени разрослась до 30 человек, компания даже пыталась заняться какими-нибудь сторонними проектами, но особо ничего не складывалось, да и основателям студии было интереснее продолжать работу над новыми изданиями принесшей им успех и славу программы.

Дружба Codemasters и MTV становилась все крепче, и издатель заранее решил, что следующая ипостась MUSIC должна называться MTV Music Generator 2 и выйти под таким названием даже в

странах Европы, где о первой части технически никто и не слышал. Появившись на прилавках в мае 2001-го, второй «генератор» даже и близко не сыскал того успеха, в котором купались его предшественники. Критики со скрипом ставили ему «семерки», продажи шли вяло, даже включенные в программу треки от Gorillaz и Apollo 440 (спасибо MTV) никого не привлекали. В чем, казалось бы, проблема? Вроде новая мощная консоль, Jester Interactive снова первопрододцы, что могло пойти не так? В первую очередь, в Европе, на которую приходилась львиная доля продаж, программу с ходу никто не узнавал, так как на слуху был лишь бренд MUSIC. Разве что для самых внимательных подсказкой служил маленький логотип разработчиков на обложке игры. Во-вторых, приложение было переработано практически до неузнаваемости, и не в целях удобства или дальнейшей оптимизации, а просто ради того, чтобы отличаться.

Первое, что бросалось в глаза при включении MTV Music Generator 2 – прокрутка композиций сменялась с горизонтальной (слева направо) на вертикальную (сверху вниз), и дорожки теперь



▲ Пресловутый режим записи сэмплов, от одного вида которого хотелось выбежать из комнаты.



выстраивались не по строчкам, а в ряд. Более того, теперь к каждой дорожке прикреплялся свой индивидуальный инструмент, искусственно накладывая ограничение на количество используемых в композиции звуков. Невелика беда, и не к такому привыкали, но любой, кто работал до или после второго «генератора» с музыкальными секвенсорами, посчитал бы такую радикальную перемену ничем иным, как китчем. Настоящие же проблемы начинали возникать после нажатия кнопок на контроллере – идеально оптимизированное под геймпад управление из ранних выпусков MUSIC деградировало до симуляции компьютерной мыши. На экране появился курсор, за передвижение которого отвечали крестовина и аналог, а крестик и кружок на правой стороне DualShock 2 превратились в левую и правую кнопки мышки. Спасибо, что по два раза кликать по ним не заставляли! Кое-какие шорткаты остались на «шифтах», но погоды они не делали – большинство нужных функций нужно было вызывать кликаньем по кнопочкам на экране, двигая туда-сюда и без того медленный курсор. Матерых музыкантов привлекали в программах Jester Interactive две вещи: удобство и доступность, и если MTV Music Generator 2 по-прежнему продавался по цене простой игры, то первый пункт, к сожалению, был безвозвратно утерян. Чего уж говорить про тех, кто не знал значений слов «диез» и «бемоль» – для них второй «генератор» превратился в ту самую неудобную и неприветливую программу с компьютеров.

Кульминацией всего этого интерфейсового безобразия стал режим записи сэмплов. Нововведение, позволявшее подключить через USB-вход приставки микрофон и записать на него как

вокальные, так и инструментальные наброски, было практически невозможно использовать без предварительного ознакомления с каждой из более 20 маленьких кнопочек. Если знакомый с Music 2000 человек взглянул бы на экран этого режима, то он задался бы вопросом о том, зачем ему показывают какую-то запущенную на Windows 3.1 гаденькую программу, и ни за что не поверил бы, что перед ним сиквел той самой великопленной программы для PS1.

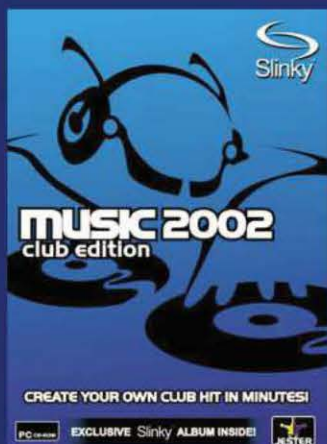
С технической стороны у MTV Music Generator 2 было всего одно достижение: Ли и Тим написали специальный алгоритм, при котором из аудиочипа PS2, способного выдавать лишь 48 голосовых каналов, им удалось выжать аж 64 канала. Говоря более простым языком, программа звучала как никогда хорошо, и это было фактически её единственным достижением. Размеры библиотек риффов и инструментов сильно уступали Music 2000, зато совершилось триумфальное возвращение пустого окошка с видеорядом на экране редактирования композиции (с подачи MTV, конечно же). Об обратной совместимости можно было вообще не вспоминать.

MTV Music Generator 2 нельзя назвать провалом, он все-таки не был сломан, и при определенной сноровке и умелом обращении от него можно было добиться вполне себе приятных результатов. С ним просто сложилась традиционная ситуация, когда в погоне за деньгами издатель решил влезть в творческий процесс разработчиков, навязать им свои требования и прилепить к проекту логотип

MUSIC 2002: CLUB EDITION

В 2002 году, когда Jester Interactive отделилась от Codemasters и нуждалась в какой-никакой финансовой поддержке, разработчики заключили краткосрочный контракт с британской сетью популярных танцевальных клубов Slinky, в честь чего эксклюзивно на PC и лишь на просторах Великобритании вышла Music 2002: Club Edition. За новым названием скрывался все тот же порт MTV Music Generator для персональных компьютеров, но на этот раз с переделанным и более оптимизированным под PC интерфейсом, а также с расширенными каталогами риффов и инструментов. Вместе с новым дизайном и эксклюзивными треками от лучших диджеев Slinky программе также достались некото-

рые прежние баги от первого «генератора», особенно частые зависания.



▲ Команда разработчиков Pocket Music в полном составе. На снимке, взятом прямоком из GBC-версии программы, запечатлены фактически все основатели студии Jester Interactive.



▲ Некоторые «скины» основного экрана на Pocket Music для GBA были весьма симпатичными.



▲ Несмотря на сумбурность интерфейса, освоиться в Pocket Music для GBC можно было в первые же несколько минут.



▲ В версии для Game Boy Color была даже встроена милая игра-головоломка под названием Riff Slider.

важного западного партнера, наплевая на то лицо и имидж, которого придерживались авторы программы с самого начала. Именно от Codemasters последовало требование сделать из нового «генератора музыки» что-то совершенно новое, и совсем не имело значения то, какими способами будет достигаться эта пресловутая новизна.

POCKET MUSIC

После неприятного опыта с MTVMG 2 студия Jester Interactive решила прекратить сотрудничество с Codemasters, оставив за издателем право использовать бренд MTV Music Generator. Свою «сольную карьеру» братья Райт и оставшиеся члены команды решили начать с чего-нибудь маленького, причем в прямом и переносном смысле. Так

в 2002-м на свет появилась Pocket Music в изданиях для Game Boy Advance и Game Boy Color. На помощь в распространении картриджей ливерпульцам пришла компания Rage Software, символически выступив в роли издателя обоих портативных музыкальных секвенсоров и не вмешиваясь в творческий процесс разработчиков.

Game Boy Advance, будучи куда более продвинутой консолью при сравнении со своим «цветным» отцом, естественным образом предполагал и более любопытную и интересную карманную версию MUSIC. Однако таковой она совершенно не являлась, и дело тут даже не в том, что программисты в чем-то схалтурили, вовсе нет. Просто возможности звукового

чипа GBA были все-таки очень уж скромны, из-за чего Pocket Music не годилась даже в качестве черновика для элементарных музыкальных набросков. Мизерный арсенал звуков, лишь пара десятков риффов, и какие-то смешные 6 дорожек – это все, что предлагала программа своим пользователям. Для привлечения внимания разработчиками была куплена лицензия на использование вокальных сэмплов из песни «My Name Is» рэпера Эминема, но мало кого прельстила идея написания хип-хопа на столь ограниченном устройстве.

А вот версия для Game Boy Color, напротив, стала золотым Граалем для всех почитателей chiptune-музыки. Здесь не было никаких предзаписанных звуков у инструментов, и взамен напрямую использовался звуковой чип консоли и прилагаемый к нему синтезатор, что позволяло всем владельцам уже устаревшей портативки творить на ней самую на-



стоящую восьмимбитную музыку. Картриджи с Pocket Music для GBC по сей день очень ценятся как в chiptune-комьюнити, так и среди моддеров, увлекающихся аппаратными модификациями приставок и картриджей.

ХРОНОЛОГИЯ 101

История названий всех версий MUSIC способна свести с ума даже бывалых любителей кинолент с участием Сильвестра Сталлоне. За вышедшей в Европе MUSIC последовал сиквел Music 2000, который в США был известен под названием MTV Music Generator, так как первая часть там никогда не издавалась. Следующая версия поступила на прилавки магазинов уже под названием MTV

Music Generator 2, причем как в Америке, так и в Европе, где, наоборот, никогда не было первого «генератора музыки». Далее пути Jester Interactive и Codemasters разошлись, что сначала повлекло за собой выпуск Music 3000, которая в США распространялась под жутким видом Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory, и лишь затем состоялся выход MTV Music Generator 3. Джон Рэмбо точно бы гордился.

О ВОЗВРАТЕ ФОРМАТА НА ДОМАШНИЕ ПРИСТАВКИ РЕЧИ НЕ ШЛО, ТАК КАК ТАМ В НИШЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР ВООБЩЕ ДОМИНИРОВАЛА GUITAR HERO.



▲ Music 3000 сохранил структуру MTVMG 2, вернув при этом нормальное человеческое управление через геймпад.

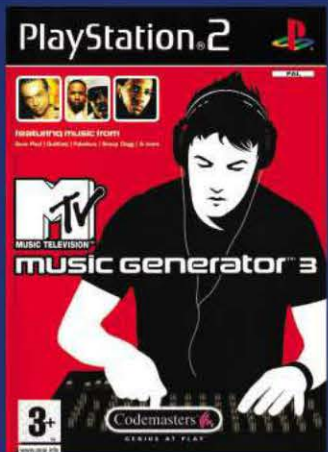
MUSIC 3000

Не оправдываясь за огрехи MTVMG 2, но имея их в виду и обладая полной свободой действий, братья Райт и их команда решили воспользоваться шансом и сделать так «правильный» сиквел к Music 2000, выступив не только его разработчиком, но и издателем. Music 3000 во всем напоминала второй «генератор музыки», начиная с вертикального скроллинга и заканчивая все тем же режимом сэмпирования звука с микрофона. Правда, вот здесь разработчики бросили все силы на то, чтобы вернуть программе присущее сериалу удобное управление. Что похвально, им это удалось, несмотря на сохранение курсора – он теперь двигался куда быстрее, да и программа не требовала запускать многие важные функции исключительно через него. Инструменты больше не привязывались к дорожкам, и взамен на них теперь назначались отдельные риффы, что не решало проблему целиком, но заметно улучшало сложившуюся в MTV Music Generator 2 ситуацию.

Какими-либо технологическими новаторствами Music 3000 не блистала, но она очень впечатляла количеством контента, что вложили в неё авторы. Здешний каталог инструментов, насчитывавший несколько тысяч, с легкостью бы пристыдил MTVMG 2, и даже переплюнул Music 2000, а учитывая, что здесь наконец-то можно по-человечески записывать свои сэмплы через микрофон, потенциал у программы был практически безграничен. Также радовала обширная библиотека риффов, в составлении которой Тиму помогали ещё несколько талантливых музыкантов, среди которых косвенно зазвучали такие серьезные ребята, как Пол Окенфолд и Тимо Маас, чьи демонстрационные треки, выполненные на движке программы, прилагались на диске с ней.

MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

Codemasters решила не хоронить её общий с MTV бренд, коли он так удачно достался ей после «развода» с Jester Interactive, и решила нанять компанию MixMax для создания третьего, уже последнего «генератора», причем теперь не только для PS2, но и для Xbox. Новые разработчики решили не рисковать и отбросили в сторону все наработки предыдущей программы, взяв за визуальную основу Music 2000 и отказавшись от каких-либо заметных нововведений. Пока Jester Interactive приглашала к сотрудничеству таких именитых звезд транс и хауса, как Пол Окенфолд и Тимо Маас, Codemasters решила покорить сердца суровых дворовых ребят, и привлекла к MTV Music Generator 3 самых что ни на есть корифеев эстрады вроде Снупа Догга и дуэта OutKast, а также ямайского дэнсхолл-исполнителя Шона



Пола. Вот только даже после возврата к проверенному интерфейсу и структуре Music 2000, MTVMG 3 все равно являлся лишь пародией на своего успешного предшественника, и буквально трещал по швам при малейшей попытке выставить себя как нечто новое и самостоятельное. К счастью, программа в результате продается очень бедно, что удержало издателя от дальнейшей эксплуатации как франчайза, так и жанра в целом. MTV Music Generator 3: This Is the Remix фактически был последним музыкальным сенсением для домашних консолей.

Вышедшая в апреле 2003 года Music 3000, к огромному сожалению, стала лебединой песней Jester Interactive. Codemasters фактически не выплачивала студии никаких отчислений с прибыли за её предыдущие проекты, а tandem из обеих Pocket Music и Music 3000 продавался крайне неторопливо, несмотря на вернувшиеся положительные оценки в прессе. В Европе игра более-менее окупилась и даже приносила какую-то прибыль, но в США, где она запоздало вышла под названием Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory, дела были плохи. Дошло даже до того, что студию фактически объявили банкротом, но благодаря быстрой реакции юристов Jester Interactive Limited быстро переперодилась в Jester Interactive Publishing. Никаких дальнейших проектов, правда, студия больше не производила, и просуществовала ещё всего лишь год, пока Гэвин Морган окончательно не закрыл её.

НАСЛЕДИЕ

Хоть музыкальные секвенсоры больше и не существуют на домашних приставках, они смогли найти себе пристанище на портативных платформах. Самой громкой и популярной такой программой в последние несколько лет была Korg DS-10 для Nintendo DS, представлявшая из себя эмулятор легендарного синтезатора Korg MS-10 со встроенным секвенсором для записи и редактирования своих собственных треков. Эта программа превращала NDS в удивительно мощную машину для создания электронной музыки, и некоторые энтузиасты устраивали с ней даже целые концерты, на которых

консолям с Korg DS-10 подыгрывали такие же консоли с Electroplankton, а также айфоны с различными музыкальными аппами.



ВРЯД ЛИ КТО-ТО СМОЖЕТ ПОВТОРИТЬ ПОДВИГ JESTER INTERACTIVE И ВЗРАСТИТЬ ЦЕЛОЕ ПОКОЛЕНИЕ МУЗЫКАНТОВ И КОМПОЗИТОРОВ, НАЧАВШИХ СВОЙ ПУТЬ С ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК.



К тому времени Ли и Тим Райты уже давно покинули Ливерпуль и занимались своими делами. Не устав от музыки, они организовали маленькую компанию Checkmate Solutions и в течение следующих нескольких лет занимались разработкой eJay-приложений для PC под эгидой Empire Interactive (см. врезку). Среди всех выпущенных программ самой достойной внимания была eJay Virtual Music Studio, которая внешне и по функциональности напоминала обновленную Music 2000. Но и здесь не обошлось без затруднительных ситуаций, так как сей музыкальный секвенсор вышел в 2007 году на совершенно иной рынок по сравнению с тем, каким он был десять лет назад. Профессиональные цифровые звуковые рабочие станции теперь были куда более доступными как в финансовом плане, так и в удобстве освоения, что фактически убивало какую-либо востребованность более дружелюбных музыкальных редакторов. О возврате формата на



домашние приставки также речи не шло, так как там в нише музыкальных игр всю доминировала Guitar Hero. Какие-то жалкие попытки предпринимались немецкой компанией MAGIX в 2005 году с её MAGIX Music Maker для PS2, но она с треском провалилась, после чего всё седьмое поколение консолей прожило фактически без каких-либо музыкальных программ. И действительно, зачем массовому игроку прилагать усилия, тратить пускай парочку, но все же минут на освоение интерфейса, и в конечном итоге пытаться сделать какую-никакую, но свою музыку, если он может взять в руки пластиковую гитару и почувствовать себя самой настоящей рок-звездой, получая виртуальные деньги за свой успех и собирая овалы как с экрана телевизора, так и со стороны наблюдающих гостей? А ведь именно за массами гонятся сейчас все крупные издатели, потому что, сколько бы мы ни называли и ни признавали наши любимые видеоигры ис-

▲ У Music 3000 был самый продвинутый видеоредактор со своим собственным высокополигональным зверинцем.

кусством, они все-таки являются ещё и бизнесом.

В более поздних изданиях Guitar Hero была введена условная возможность писать свою музыку, но сделан этот режим был лишь для галочки, чтобы отличить очередную поделку Neversoft от предыдущей. Единственным идущим в верном направлении издателем сейчас является, как ни удивительно, Ubisoft со своим Rocksmith. У него, правда, первоначальная задача не столько заставить игрока творить музыку, сколько научить его играть, причем на настоящем инструменте, что великолепно само по себе. Но вот потом, когда игрок наберется опыта (и очков с трофеями), Rocksmith уже предложит ему импровизировать и даже исполнять что-то свое. А там и до записи собственных альбомов недалеко.



Вряд ли кто-то сможет повторить подвиг Jester Interactive и взрастить целое поколение музыкантов и композиторов, начавших свой путь с игровых приставок. Да, как раз то самое «PlayStation Generation», о котором гласил подзаголовок первой MUSIC. Sony целых 10 лет доминировала на рынке, и это позволяло ей без риска и опасений одобрять для своих консолей смелые экспериментальные проекты, самыми значимыми из которых стали те, о которых шла речь в этой статье. Сейчас все боится экспериментировать, надежда остается лишь на инди-разработчиков, но те никогда не поднимут проект такого рода для приставок, а выпускать его на PC – верное самоубийство. Но кто знает, быть может, новые технологии и периферия от инженеров Sony, Microsoft и Nintendo позволят-таки новым игрокам почувствовать себя в ближайшие годы настоящими творцами, и даже вырасти в них. Ведь индустрия меняется, а музыка остается, и будем искренне надеяться, что они когда-нибудь вновь пересекутся. **СИ**



INDIE- верим, надеем

В ПОДРОБНОСТЯХ РАСПИСАВ INDIE-RPG ОТ SPIDERWEB, МЫ ЗАДУМАЛИСЬ, А ПОЧЕМУ НЕ РАССКАЗАТЬ О ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТАХ, ЧТО КУЮТСЯ НЕЗАВИСИМЫМИ СТУДИЯМИ В ДАННЫЙ МОМЕНТ? ДА, ИХ ДЕСЯТКИ, НО ПАРУ-ТРОЙКУ АБЗАЦЕВ УДЕЛИТЬ САМЫМ ИНТЕРЕСНЫМ СТОИТ. НАВЕРНЯКА ВАМ ПОСЛЕ ЭТОГО СТАНЕТ ПРОЩЕ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ, ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ БЛИЖАЙШИХ МЕСЯЦЕВ. ИЛИ ЛЕТ, ВЕДЬ ПРОИЗВОДСТВО КАЧЕСТВЕННОЙ INDIE-RPG ДЕЛО НЕБЫСТРОЕ, ПРИЧЕМ ИЗ-ЗА ОТСУТСТВИЯ ИЗДАТЕЛЯ НА РАЗРАБОТЧИКА НИКТО НЕ ДАВИТ. И СЛЫШИМ МЫ «WHEN IT'S DONE» В РАЗЫ ЧАЩЕ, ЧЕМ ОТ ОБЫЧНЫХ СТУДИЙ. НО ЛУЧШЕ-ТО ПОЗЖЕ И КАЧЕСТВЕННО, ЧЕМ РАНЬШЕ И ТЯП-ЛЯП.



ШУТКА ЮМОРА

Прошлый год порадовал оригинальным проектом *Frayed Knights: The Skull of S'makh-Daon*. Ценным, в первую очередь, своим юмором, в какой еще RPG вы встретите дракона из папье-маше? Подливали масла в огонь смеха и диалоги между персонажами, не упускавшими случая подшутить друг над другом. Успех не прошел зря, впереди целых два сиквела – автор решил сделать из игры трилогию. Причем с переносом сейвов из одной части в другую. То есть, если вы успешно закончили первую RPG, почему бы не перенести в *Frayed Knights 2* своих любимцев? Если же первой и в глаза не видели, берите заранее созданную партию персонажей 10 уровня (максимальным в продолжении будет уже двадцатый).

Сюжет сиквела стартует примерно с того же места, где закончились приключения в *The Skull of S'makh-Daon*. Группа персонажей-неудачников, состоящая из Арианны, Бенджамина, Хлои и Дирка, снова попытается выполнить важнейшую миссию, и что-то подсказывает, что вновь не все пойдет так, как надо (подробности сюжета не разглашаются). В коллективе у нас четыре типичнейших для RPG архетипа – воин, жрец, волшебница и плут. Но, в отличие от классики, никто не запрещает перестроить любого героя как вам угодно. Боец может научиться бросаться ударными заклинаниями, а магичка – прикрывать его в это время. Лично мне импонирует такая концепция, не люблю, когда заставляют развивать персонажа по заранее определенному плану.

-RPG:

ся, ждем



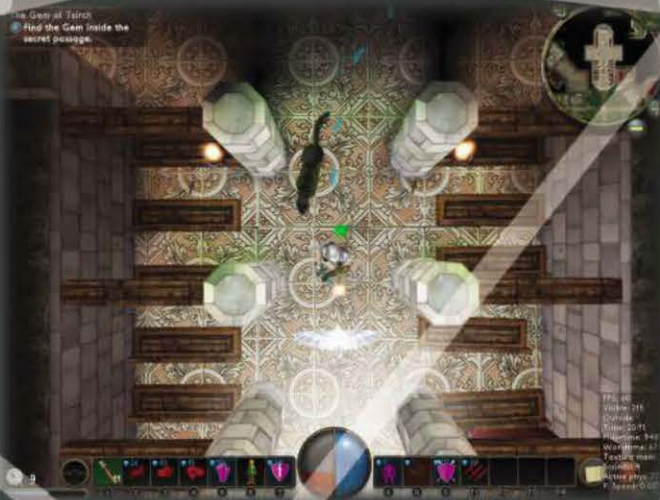
Боевая система не изменится, она все еще основана на выносливости – параметре, отвечающем буквально за каждое действие. Счетчик дошел до нуля? Ждите, пока выносливость восстановится, полагаясь на других героев. И, конечно же, фирменные шутки останутся с нами. Их даже должно стать больше, в Frayed Knights 2 обещают урезать количество унылых реплик в диалогах (были в первой части и такие), повысив градус юмора.



Еще одной шуточной RPG (с примесью экшена) станет Driftmoon, чья альфа-версия есть на официальном сайте (<http://www.instantkingdom.com/driftmoon>). Уже краткое описание наводит на мысль: порция здорового смеха при прохождении обеспечена. Чего только стоят фразы: «а еще это рассказ о Роберте, потерявшем все, кроме своих костей, но не остановившемся в движении к цели» или «это история о маленьком светлячке, мечтавшем стать суперзвездой, но запертом в усыпальнице». Создатели игры из Instant Kingdom обещают, что фразами на сайте дело не ограничится, и улыбка не сойдет с наших лиц до самого финала.

Что интересно, диалоги поражают не только юмором, но и влиянием на дальнейшее прохождение. Встречаетесь, например, с главарем банды, терроризирующей окрестности, и решаете, то ли пристукнуть новоявленных робин гудов, то ли оставить в покое. В первом случае идете грабить оставшиеся без хозяев сундуки. Во втором же... Тоже можно получить награду, если удастся повернуть дело так, что предводитель разбойников посчитает ценным дальнейшее сотрудничество с вами.

Сами бои идут в режиме реального времени с видом сверху. Нетрудно заметить по скриншотам, что проект неуловимо напоминает сериал Diablo как минимум в части сражений. Так и есть: когда дело доходит до открытого противостояния, геймплей демонстрирует типичный hack-n-slash подход к обхождению с попавшимися на пути монстрами. Но, во-первых, это прибавляет динамичности, а во-вторых, общения тоже хватает. В чистое закликивание тысяч монстров мышкой Driftmoon превращаться не собирается.



ЗОМБИ, ЗОМБИ, ЗОМБИ!

Не знаю почему, но в последние годы проблема нашествия зомби слишком сильно волнует человечество. Вот и в DoubleBear Productions уделяют толику внимания «некроамериканцам». Кстати, в команде этой не только новички в индустрии, но и ветераны из Obsidian и Troika. Тех студий, что знакомы настоящим фанатам RPG не понаслышке. Так что Dead State стать плохой игрой не должна. Во всяком случае, мы на это надеемся.

Сюжет незамысловат – Америку захлестнули зомби, и немногие не зараженные пытаются уцелеть в воцарившемся хаосе. Оккупировав одну из школ в Техасе, они (во главе с главным героем) возрождают цивилизацию, пусть на крохотном клочке земли. Мы будем путешествовать по окрестностям, приглашать выживших в свое убежище, торговать с соседними людскими анклавами, разбираться с проблемами внутри команды. А что вы думали, руководить даже небольшим подразделением – дело хлопотное, и именно на вас, как на начальника, свалются обязанности по решению конфликтов внутри коллектива.

А чтобы подчиненным было чем заняться, расширяйте школу: внутри нее можно оборудовать лабораторию, лазарет, огород и прочие полезные «комнаты». Те, кто не уделяет развитию «базы» должного внимания, быстро проиграют, зомби-то не дремлют, и чем сильнее становится ваше мини-государство, тем интереснее оно инфицированным. Значит, драться с ними придется, да и куда денешься во враждебном окружении? Система боя в Dead State пошаговая, близкая к Fallout 2. Успех зависит не только от снаряжения (в том числе производимого в мастерских), но и от параметров, вроде ближнего боя или стрельбы. Не меньше важны и мирные характеристики, так, низкое значение «дипломатии» не позволит уболтать соседей помочь, а откровенное «лидерство» усложнит поддержание спокойствия внутри коллектива. Что на выходе, неужели потенциальный хит? Несомненно, если DoubleBear сумеет гармонично соединить все элементы геймплея.



Но если в *Dead State* победить хотя бы реально, в *Project Zomboid* все иначе. Зомби здесь рано или поздно уничтожат человечество, вопрос лишь в том, сколько удастся продержаться. Чтобы продлить существование в мире, где нежить все больше с каждым днем, разработчики из The Indie Stone советуют привлекать друзей в кооперативном режиме. Впрочем, конец неминуем, а значит, надо сделать его как можно более веселым и/или необычным (как в *Dwarf Fortress*, если вам о чем-то говорит это название).

Умирать от банальных причин глупо, хотя будет и такое, если не научитесь обращать внимание на досадные «мелочи». Не поели несколько раз, потому что зомби заблокировали продуктовый склад? Прощайтесь с жизнью. Не спите неделю, готовясь к нашествию инфицированных? Организм не выдержит, и вы проиграете. Показались в окне, когда мимо следовала орда ходячих трупов? Готовьтесь к финальному штурму дома. Не выдержали постоянного давления на психику? Встречайте дуло пистолета во рту.

Если же вы продержитесь достаточно долго, в окружающем мире что-то наверняка изменится. Например, по соседству появится группа выживших, желающая пообщаться и объединиться с одиночкой. Или зомби разрушат магазин, и придется полагаться на собственные умения по приготовлению еды. Или вода вдруг окажется отравлена. Игра подстраивается под геймера, заставляя его реагировать на вызовы и постоянно быть в напряжении. Смущает меня только одно: многие ли купят проект, в котором печальный финал гарантирован при любых, в том числе самых успешных, действиях? Хотя никто не мешает проверить, понравится ли вам, уже сейчас – на данный момент на официальном сайте (www.projectzomboid.com) выложена версия 0.1.5. Естественно, далекая от финальной.



СВОБОДА? СВОБОДА... СВОБОДА!

Выживание станет одной из целей и в *Kenshi*, ваяемой в стенах Lo-Fi Games. Впрочем, проблем с этим не планируется, ведь даже поражение в бою здесь не всегда приводит к смерти персонажа. А если враг силен, а вы слабы, нередки ситуации, когда опыта за проигрыш дадут больше, чем за победу над какой-нибудь жалкой крысой. Немногие практикуют такой подход, а он, между прочим, гораздо более реалистичен, ведь на ошибках учатся.

Сам наш герой – не какой-нибудь там Избранный, чья задача взять Кольцо Всевластья и бросить в Ородруин. Мы отыгрываем роль рядового гражданина вселенной, перед которым если и ставят задачу, то уж точно не завоевания мира. Хотя теоретически и это возможно, если хорошо постараться. Ведь в *Kenshi* персонажу дозволено набирать в отряд NPC, причем в неограниченных количествах (думается мне, что тут Lo-Fi лукавит, и предел численности армии есть). А помощники понадобятся везде, ведь даже в границах города нельзя чувствовать себя в безопасности. Бандиты, продажные полицейские и коррумпированные чиновники сделают жизнь веселее, заставив вспомнить знаменитое китайское изречение «Чтоб ты жил в интересное время».

Вырастая в уровнях, вы, скорее всего, захотите опробовать и околоролевые возможности *Kenshi*. Отстроить собственный поселок, обзавестись бизнесом, нанять побольше солдат и начать подчинять себе окрестные земли. Но легко не будет и на этом этапе, игра обязательно подкинет геймеру достойных противников-самураев. Как, я разве не сказал? Сеттинг здесь явно дальневосточный, хотя постройки и не сильно напоминают китайские или японские домики. Ну а главный плюс проекта, с моей точки зрения, – схожесть с *Mount & Blade*. В открытости мира, в широком поле для модификаций и, особенно, в деле общения с комьюнити. Регулярно выходящие обновления демоверсии учитывают все мнения пользователей. При такой-то обратной связи *Kenshi* обязана получить высший балл на централизованном тестировании (ищите предварительную версию на www.lofigames.com).



Прямо сейчас можно взглянуть и на версию другой RPG с открытым миром – 3079 (брать здесь: www.sites.google.com/site/3079game). Только не спутайте ее с Minecraft, отличного у них больше, чем схожего. Общая черта едва ли не одна – вселенная и там, и там строится из блоков. Но ведь и Нотч не первым придумал подобную схему, потому обвинять Джереми Уайта (автора 3079) в плагиате поостережемся. Благо он обещает подарить нам неплохую RPG, из числа тех, где роль действительно принято отыгрывать.

Ввязавшись в конфликт людей и их противников на затерянной планете, главный герой попытается примирить враждующие расы. Стать-то можно на любую из сторон, но чуть позже выяснится: не все так просто, как казалось из космоса. В поисках правды мы обегам огромные территории, отвлекаясь на исследование по-настоящему огромного мира. И на побочные квесты, коих обещают нереально много, благодаря генератору заданий.

Частенько для выполнения миссий придется вступать в драки, напоминающие по геймплею шутер от первого лица. С элементами ролевой игры, разумеется – прокачка навыков и характеристик в наличии. И все же главного разработчика есть за что упрекнуть – демка неприлично коротка, и принять на ее основе решение о предзаказе игры как минимум сложно. Пусть проект и стоит относительно недорого.



«ДЖЕДАИ» И ТОРГОВЦЫ

Никогда не мечтали оказаться в роли наемника в галактике, где сражаются самые разные расы? Идея-то благодатная, и именно ее сейчас активно продвигает Soldak Entertainment в новой action-RPG Drox Operative. Наш герой – наследник древнего ордена, некогда поддерживавшего мир и порядок во вселенной, но преданного бывшими работодателями и практически уничтоженного. Разочаровавшись в разумных существах, эти «джедаи» (в отличие от прототипов со световыми мечами) решили отныне не ставить на одно государство, заботясь лишь о себе и думая строго о заработке.

А пока оперативник (в вашем лице) прокачивает корабль, прикупая новые движки или щиты, в мире меняется международная обстановка. Разрастаются империи, начинаются галактические войны, случаются эпидемии. Ваше право – вмешиваться или нет в происходящее, но если самоустраниться, зачем вообще устанавливать игру? Гораздо интереснее помочь одной из сторон в войне и получить награду (например, в виде новых модулей или членов команды звездолета). Или отправиться исследовать незаселенные планеты по заданию одной из рас. Или спасти человечество (а то и инопланетян) от «крокодильего гриппа».

Что еще радует: широкая степень настройки стартовых условий. Хотите – пропускайте время, пока молодые звездные нации медленно изучают окрестные системы и потихоньку заселяют их, сразу переходя к глобальной схватке за власть. Желаете – увеличьте размеры секторов, удлив тем самым продолжительность игры. Или просто поставьте полухардкорный режим с ограниченным количеством жизней. Короче говоря, Drox Operative – одна из самых ожидаемых RPG от независимых компаний. Жаль, пока в демоверсию пускают лишь тех, кто оплатил полную стоимость проекта.

В космос отправит нас и Unfettered. Хотя миров в здешней вселенной немного, пока автор говорит лишь о 40 системах с чуть более чем сотней планет. Но степень свободы как в незабвенной Elite – летите, куда хотите, занимаетесь, чем хотите. Само собой, и отстаивать свой выбор придется. Станете

пиратом или контрабандистом – получите проблемы со служителями закона, запишетесь в торговцы – повысите шансы столкнуться с «джентльменами удачи», промышляющими на межзвездных трассах. В любом случае, с выполнением сюжетных миссий торопиться необязательно. На слух все это звучит интересно, но на фоне Droх Operative новинка от «студии из одного человека» смотрится совсем не так приятно.

Совсем по-другому звучат цифры из уст Celsius Game Studios: галактика шириной в 100 тысяч световых лет с более чем десятью тысячами систем. Причем основной упор в Drifter сделают на торговлю, а вовсе не на сражения, не зря же в описании указаны слова «space trading game». Десятки видов

товаров с динамически изменяющимися ценами на них уже обещаны. Хотя и совсем без битв прожить пилоту в галактике нельзя, ведь на такую жирную добычу, как торговец с полным трюмом предметов роскоши, наверняка найдется паратройка претендентов, из числа тех, у кого нелады с законом.

Сюжетная линия в Drifter интересна в первую очередь тем, что отправит игрока в системы, недоступные никоим другим образом. Да и получить в сценарии корабль-прототип или уникальный образец вооружения не составит труда для всех и каждого. Так что пропускать главный квест Celsius Game Studios настоятельно не рекомендует. Ну, и прокачка навыков в проекте есть – RPG это, в конце концов, или нет? Кстати, она выйдет еще и на iOS.

СЛОВО О «СТАРОЙ ШКОЛЕ»

Рассказывая об RPG от независимых студий, пропустить представителя «старой школы» – Eschalon: Book III – просто невозможно. Да, до такого шедевра, как Geneforge, по проработке мира первые части явно не дотягивали. Но ведь столь оригинальные вселенные, как в лучшем творении Spiderweb, нетрудно пересчитать по пальцам двух рук максимум. С другой стороны, уже в Eschalon: Book I и графика, и музыка оказались на уровне, а откровенных ляпов в логике построения вселенной замечено не было. Да и по реалистичности они легко давали фору многим конкурентам: нередки были смерти незадачливых героев от голода и жажды, что уж говорить о более прозаических причинах, вроде монстров.

Как и прежде, нам выдадут лишь одного персонажа, о партии думать не стоит. Поэтому и воспитывать его придется по канонам первой и второй частей: универсалом. Ну, или почти таковым – воину без зачаточных знаний магии или воровства в новой Eschalon придется тяжело. Как, скорее все-

го, и без картографии – любимого навыка разработчиков. Не взяв ее, рисовать карту будете ручкой на листике. Реальной ручкой на реальном листике! Но самое печальное не в этом, а в том, что скриншотов «книги третьей» Basilisk Games никому не показала (несмотря на многочисленные просьбы фанатов). Остается любоваться картинками из второй. Вряд ли между ними будут серьезные различия.

Еще одним напоминаям о прошлом (хоть и недалеко) посчитаем The Banner Saga – пошаговую тактическую RPG от Stoic. Имя студии вам, наверняка, неизвестно, между тем трудятся в ней истинные профессионалы, поработавшие в Bioware над Star Wars: The Old Republic. Доверяют им и геймеры, иначе проект не собрал бы больше 723 тысяч долларов на

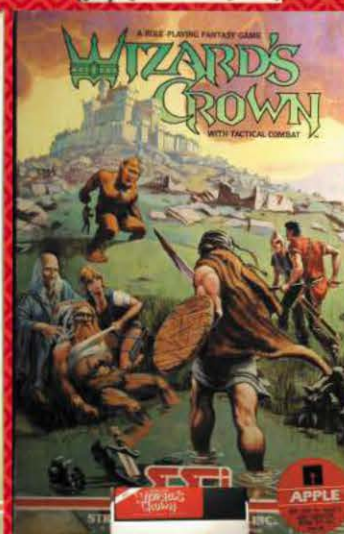
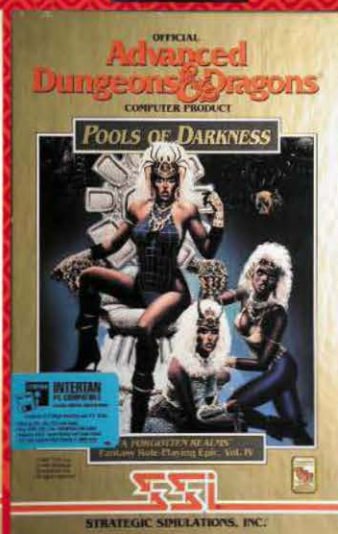
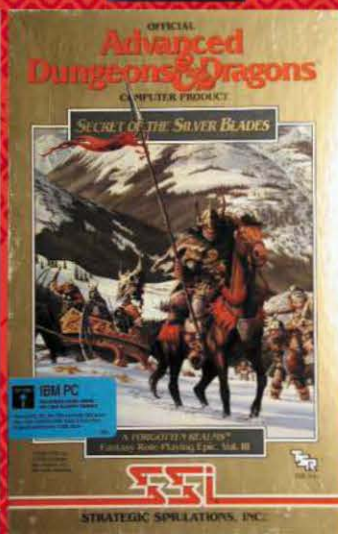
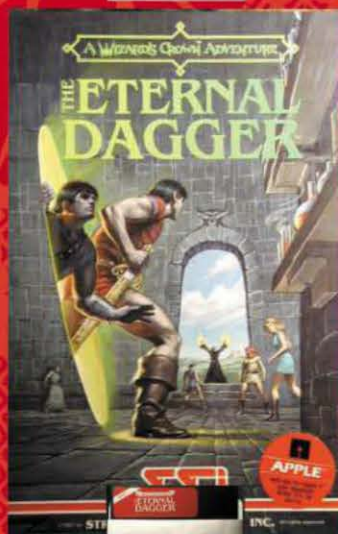
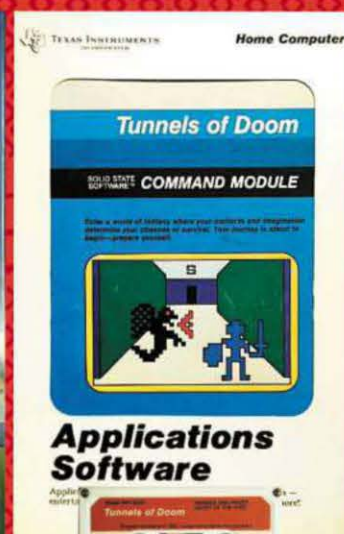
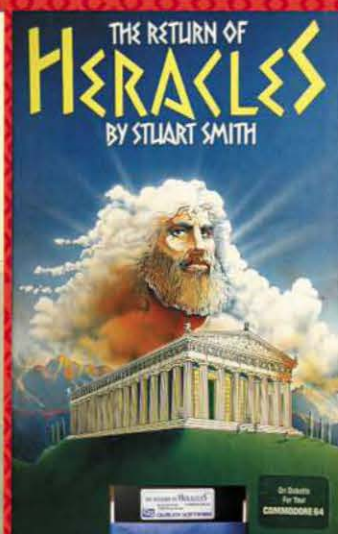
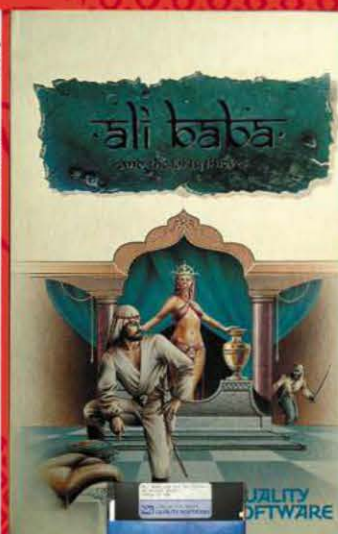


Kickstarter. Нас забросят в основанный на легендах и мифах викингов мир, где надо будет завоевать себе место под солнцем. А как настоящий берсерк делает это? Правильно: дерется, дерется и еще раз дерется. Из сотен небольших стычек и состоит та часть геймплея, которая происходит в перерывах между диалогами и быстрыми путешествиями по карте.

Многие наши коллеги не зря сравнивают The Banner Saga не с классическими PC-играми, а с Final Fantasy Tactics – именно она наиболее близка к новой истории про викингов (запланированной к выходу и на приставках тоже). Графический же стиль явно инспирирован рисованными мультфильмами. Не знаю, насколько это понравится любителям мультиплеера, но многопользовательские баталии ждем в обязательном порядке. Возможно, уже этим летом, хотя мне эта дата релиза и кажется излишне оптимистичной.

И ПОБОЛЬШЕ, ПОБОЛЬШЕ...

Как ни крути, а Wasteland 2, сиквел духовной прародительницы Fallout, ставить в статью поздно. С почти стопроцентной вероятностью она найдет «большого» издателя, на что открытым текстом намекает заявленное участие Obsidian Entertainment в разработке. Да и еще раз рассказывать про Age of Decadence и Legend of Eisenwald не станем – прэвью обеих игр недавно публиковались в журнале, а кардинально в планах разработчиков замечательных нелинейных RPG ничего не поменялось. Из прочего упомянем Forge of Legends (аналог Legend of Grimrock), Rimelands: Hammer of Thor (пошаговую тактическую RPG в стимпанковом мире, уже вышедшую на iPod) и Underrail (тоже пошаговую RPG, но на сей раз в постапокалиптическом сеттинге, где жизнь на Земле будущего сосредоточилась вокруг бывших станций метро). Да, список получился внушительным. Все еще сомневаетесь в том, что indie-RPG ждет блестящее будущее?.. **СИ**



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТРПГ:

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ВОСЬМИДЕСЯТЫЕ.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ ЛИЛИИ ДУНАЕВСКОЙ О КОНСОЛЬНЫХ ТРПГ, ОПУБЛИКОВАННЫЙ В №07 ЗА ЭТОТ ГОД, МОЖНО БЫЛО БЫ НАЗВАТЬ ЗАКОНЧЕННЫМ, ЕСЛИ БЫ АВТОР ПОДДАЛАСЬ ИСКУШЕНИЮ СТУПИТЬ НА TERRA INCOGNITA КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЖАНРА ТРПГ И ВСТРОИТЬ ИХ В ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНУЮ ЛИНИЮ. НО ПОСКОЛЬКУ ЭТОГО НЕ СЛУЧИЛОСЬ, Я ВЗЯЛ НА СЕБЯ СМЕЛОСТЬ ДОПОЛНИТЬ, А В ЧЕМ-ТО И ПОСПОРИТЬ С ТЕКСТОМ МОЕЙ ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ СВОИМ СОБСТВЕННЫМ РАССКАЗОМ О ТАКТИЧЕСКИХ РОЛЕВЫХ ИГРАХ. С ОДНОЙ СУЩЕСТВЕННОЙ ПОПРАВКОЙ: ВСЕ ОПИСЫВАЕМЫЕ ЭКСПОНАТЫ ПРИНАДЛЕЖАТ ПЛЕМЕНИ ИГР ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

В начале своего текста Лилия признавалась, что ее материал знатен родом – он происходит из не менее уникального текста о японских RPG, никогда не издававшихся на Западе (см. «СИ» №05/2012). Отсюда, вероятно, и перекос: заявленной теме «консольные ТРПГ» в заголовке отчаянно не хватало слова «японские». Я решил не исправлять именно этот недостаток – ведь действительно, список был бы очень короток и в основном состоял бы из портов с PC. Поэтому я решил зайти с другой стороны и обратился к платформе, которая изначально считалась «западной». Большинство жанров на ней были изобретены, улучшены, извращены, унижены и уничтожены именно западными разработчиками, и Tactical Role-Playing Game здесь не исключение.

Как и Лилия, не премину установить несколько правил. Во-первых, никаких варгеймов, пусть они и являются предтечами ролевых игр вообще (согласно легендарному тексту Mu). Я с уважением отношусь к Battle Isle, Panzer General и прочим «военным шахматам» моего детства, но эту тему лучше оставить специалистам, к коим в данном случае меня причислить сложно. Во-вторых, никаких портов с консолей. Предшественница отлично раскрыла эту тему, если не считать пары обиженных невниманием тайтлов вроде Koudelka. Моя вотчина – мышь и клавиатура. В-третьих, никакого «полуреалтайма», «умной паузы» и прочих трюков, на которые оказались столь горады и плодovitы BioWare и причастные к ней разработчики. Только turn-based, только хардкор. Плюс пофазовые игры и некоторые уникальные гибриды, без которых никуда.

Начнем мы задолго до консольной эры – с тех времен, когда даже персонального компьютера, каким мы его знаем, еще не было. На стыке 70-80-х годов школьными кабинетами и, как следствие, умами учеников и учителей правили дешевые Commodore PET, средней стоимости TRS-80 и баснословно дорогие Apple II (настолько дорогие, что болгарские инженеры добросовестно скопировали его под названием «Правец 8», а советские – недобросовестно и под названием «Агат»). Тем, кто обладал доступом к последней, повезло больше – для одного из самых успешных «яблочных» компьютеров было написано больше всего развлекательных программ того периода.

Одной из них была Fracas (1980), первая видеоигра, полностью отвечающая заданным параметрам: походовая, тактическая и с ролевыми элементами. Наличие соратников, которых можно набрать в партию до начала игры, было главным отличием от ролевых игр того времени, которые всегда концентрировались на одном игроке. Выглядела она... ну как уж есть. Белые квадратик – стены и прочие



Вот такой вот «полный фарш» на старте продаж стоил \$2638, что на сегодняшние деньги – более десяти тысяч долларов. Причем он включал всего 48 килобайт оперативной памяти, а вы тут на стоимость iPad 3 жалуетесь.

ВЕКИ ИСТОРИИ

границы, черные – проходимые клетки, коричневые – золото («дукаты» в местной терминологии). Партия игрока состоит из квадратиков с заранее известными цветами, монстры составляют весь прочий RGB-спектр. Fracas можно назвать смелым экспериментом в эпоху компьютерных игр, которые не были способны дать игроку ничего, кроме сотен строчек текста или символического левел-дизайна. Правда, полностью уйти от текстовой основы не удалось. Вместо чисел индикатором нанесенного урона в Fracas служит описание удара («слегка коснулся», «пихнул» или, крайне редко, «исколошматил») и количество однообразных звуков, исходящих из встроенной «пищалки». Аналогично обозначается и гибель персонажа или монстра: вместо анимации экран заполняет надпись BEAR SAILS THE RIVER STYX, а из динамика доносятся два низких звука. Квадратики мигают, двигаются – можно окружить врага своей партией из восьми персоналий, не давая ему убежать – и, в конце концов, бесследно исчезают. Во время боя любого героя может настигнуть неожиданный левелап, настойчиво требующий выбрать между повышением урона и шансом попадания. Некоторые враги перед тем, как отдать концы, впадают в «бессознательность», из которой на следующий ход чиртерски переходят в состояние отдыха (во время боя, ага). Сражения с бронированными товарищами превращаются в затянутую перебранку с единственной надеждой на критический удар по бессознательной консервной банке. Впрочем, покинуть докучливое сражение можно и через дверь в соседнюю комнату.

К сожалению, у Стюарта Смита не хватило терпения довести концепцию до ума, поэтому в самой первой в мире тактической ролевой видеоигре есть лишь две дюжины комнат с золотом, три десятка монстров и полное отсутствие всякой цели, не считая странной организации интерфейса – посредством циферблата. Зато ко второй игре разработчик подошел с полезным тщанием. В Ali Baba and the Forty Thieves (1981) появилось разнообразное оружие, несколько сюжетных линий восточного характера и возможность сохраняться. В отличие от Fracas, партия собирается не с самого

Большоголовая пародия на заводной ключик от механического паровоза – это сам Али Баба. Справа внизу бродит тигр султана, туда лучше не соваться.



начала, а пополняется в процессе по запросу игрока – таким образом можно самостоятельно варьировать уровень сложности. Графический движок определенно раскормили: место одноцветных квадратиков заняли плотно уложенные кирпичики, двери с орнаментом, схематичные противники, вычурные сундуки, руны с подсказками и прочие объекты. Управление сместилось с цифр на более понятное IMJK (не WSAD, но тоже ничего), и при атаке теперь требуется выбирать не цель из списка, а направление удара. Наконец, в случае гибели в колонках проигрывается не утробный дубль в низком тоне, а какая-то даже узнаваемая мелодия.

Третьим проектом американского разработчика стала The Return of Heracles (1983), в которой игрок набирает партию из девятнадцати героев древнегреческой литературы. В устоявшуюся мифологическую традицию вмешалась фантазия автора: по его задумке группа выполняет задания Зевса, причем среди них как классические подвиги Геракла вроде

убийства Лернейской гидры, так и, например, спасение Елены Троянской. У каждого героя и полубога есть своя особенность: Одиссея сопровождает верный пес Аргус, Асклепий исцеляет раненых соратников, Полидевк обладает повышенной силой и так далее. Несмотря на допущенные вольности, Стюарту, по-прежнему работавшему в одиночку, удалось отлично передать атмосферу Древней Греции: он нарисовал шрифт, сочетающий латиницу и кириллицу, добросовестно перенес в цифровой формат биографии всех участников «гераклиады» и не поленился написать названия реальных и мифических населенных пунктов. Визуальная часть стала более приятной, появились целые анимации и взаимодействие с NPC (чисто на уровне поболтать), а управление так и вовсе переместилось на заветные стрелочки.

На пик популярности Стюарта Смита вознес конструктор Stuart Smith's Adventure Construction Set (1985), позволяющий пользователю самостоятельно создавать приключе-



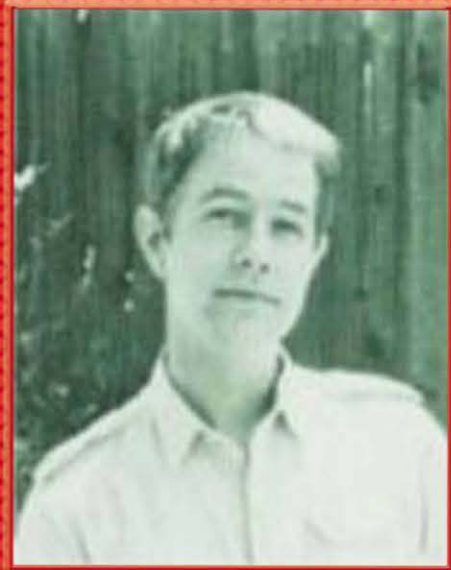
Цветные квадратики? Ха! Справа сверху – кладбище, чуть ниже – церковь и брат Тук, еще ниже – городской парк, слева по центру уже нет Джека-Потрошителя, а слева сверху до сих пор жив практически бессмертный лорд местных земель. Так-то!

Одиссей покидал Итаку вот уже третий час, но что-то ему мешало. То ли необходимость сходить к оракулу, то ли морские волны, окружающие родной остров героя...



Но не Стюартом единым жив прогресс. Фирма Texas Instruments Incorporated, решившая выйти на рынок домашних компьютеров в конце семидесятых, сделала ставку на красивую графику, продвинутый звук и, как следствие, высококачественные аудиовизуальные продукты. Разработка программ для модели TI-99/4A (первый в истории шестнадцатитбитный компьютер!) почти целиком велась в стенах компании. Наиболее ярким представителем first-party-продукции стала Tunnels of Doom (1982), вышедшая под конец недолговечного жизненного цикла этого компьютера. Игрок выбирает количество уровней, создает до четырех героев (три класса на выбор), закупается обмундированием и смело спускается в случайно генерируемое подземелье, чтобы бесстрашно

Настоящий прорыв в жанре геймеры восьмидесятых обнаружили в игре Wizard's Crown (1985), первой игре этого жанра, вышедшей под MS-DOS. К боевой системе разработчики из Strategic Simulations Inc. до того занимавшиеся



виртуальными варгеймами, подошли со своим специфическим опытом: битвы ведутся на больших, проматываемых клавишами пространствах, а в партии состоят восемь разноплановых соратников (при создании можно даже нагенерить адский мультикласс, только прокачать такого мутанта очень сложно). Наличие у противника брони влияет на эффективность применяемого оружия, которое делится на типы: ударное хорошо действует против колчуги, режущее лучше всех справляется с кожаным доспехом, рубящее подходит для нанесения тяжелых ранений незащищенному телу. Еще не треугольник из Fire Emblem, но близко к тому. Оружие обладает и персональными особенностями: копия бьют на две клетки (но не пробивают соседнюю как в FFT), топор разламывает любой щит, а цеп попросту его игнорирует. В бою учитывается положение защищающегося (со спины всяко лучше), боевой дух соратников, количество легких и тяжелых ранений, кровотечения и наличие у жертвы сознания. Все заклятья волшебников доступны с самого начала, но никаких описаний к ним не прилагается, приходится испытывать на собственном опыте. Айтемизация не уступает классическим коллегам по цеху: предметы обычные и заточенные, зачарованные и просто магические, а наименования некоторых лезвий и дубинок так и вообще встретятся вам впервые, если вы не эксперт по холодному оружию. Битвы также слизаны со старших братьев: они генерируются случайным образом, и Wizard's Crown наверняка похоронили бы под гневными рецензиями, если бы не функция быстрого боя, которая сопоставляет параметры «в лоб» и позволяет вместо двадцати минут кромсания каждой попавшейся на пути группы воришек уложиться в пять секунд. Но вообще, конечно, я бы сейчас

« У разработчиков «перезагрузки» Tunnels of Doom есть даже официальное разрешение на создание римейка от одного из авторов оригинальной игры.



не посоветовал братья за WC: очень много ненужного микроменеджмента, неудобное управление (особенно в подземельях, где нужно тащить за собой всю восьмерку), четырехцветная вырвиглазная графика, сюжет минимален, диалоги отсутствуют. Тяжко, поверьте.

Изо всех этих недоработок SSI исправила в сиквеле, The Eternal Dagger (1987), только одну – теперь партия вне боя представлена од-

▼ Тяжелое наследие варгеймов: вражеские патрули ходят минимум полудюжинами. Один вдумчивый бой растягивается как шахматная партия, на минуты и часы. Вечной тебе жизни, функция быстрого боя!



ним спрайтом. К роптанию геймеров добавился дисбаланс магии и оружия, еще более затянутые битвы и прочие мелочи. Впрочем, «Кинжал вечности» в любом случае не получил бы продолжения, потому что в том же году компании удалось заключить контракт с компании TSR на разработку и выпуск игр по лицензии Advanced Dungeons & Dragons.

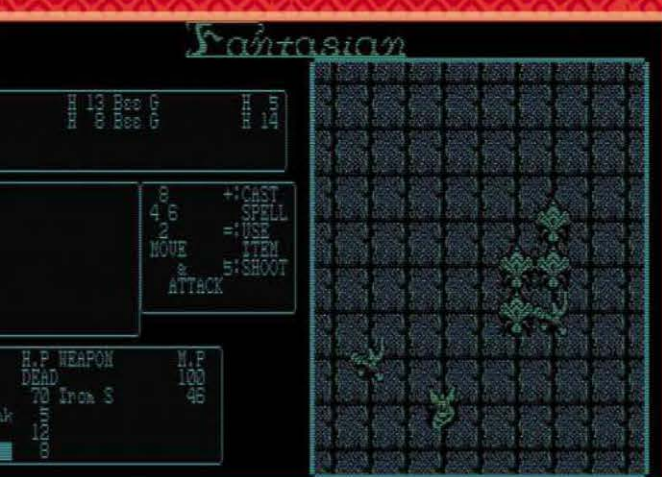
Релиз в октябре следующего года Pool of Radiance (1988) огласил начало «золотой эпохи» компьютерных TRPG и стал первой игрой в культовой серии Gold Box, названной так по характерному оформлению коробки. У PoR есть масса достоинств, немалая часть которых перечислена в общем материале про историю CRPG («Страна игр» №№12-15/2010). От Wizard's Crown игре достался режим быстрого боя, проходивший в реальном времени на глазах у игрока, удар со спины, доступный только вору, выбор цели из сектора обзора, общение с противником и потеря сознания с восстановлением одного посредством перевязки ран. Многие формулы и правила, пришедшие из правил AD&D, совпадали с возможностями WC – полагаю, что эта похожесть изначально как-то связана с удачным контрактом SSI и TSR. Дело Pool of Radiance продолжили Curse of the Azure Bonds (1989), Secret of the Silver Blades (1990) и Pools of Darkness (1991), построенные на том же движке и не принесящие в боевую систему ничего кардинально нового.

Strategy Simulations Inc стремилась диверсифицировать свой аппарат софта, и увлекалась не только навороченными RPG, но и чем попроще. Изо всех TRPG, что выходили в середине восьмидесятых, самой доступной пониманию, на мой взгляд, была Shard of Spring (1986). Удобное управление в бою и вне оно-го, широкое поле для тактических действий, пять человек в партии, простенькая система характеристик и навыков, кое-какой сюжетец и – наконец-то! – численное отображение нанесенного и полученного урона. SoS настолько проста и понятна, что в список подвохов попадает всего пара пунктов. Во-первых, спрайты классов совпадают с фигурками некоторых монстров – это может внести путаницу на поле боя, тем более что физическая атака проводится не по цели, а по клетке перед носом бойца. Во-вторых, чтобы совершить таинство магии, нужно ввести название заклинания вручную. Делать это приходится КАЖДЫЙ РАЗ, к тому же заклятья тратят столько SP, сколько указывает игрок в момент каста, тем самым регулируя силу заклинания. Как вы догадались, указывать мощность колдовства тоже нужно каждый раз. Зато магия работает безотказно и иногда очень здорово выручает. За вычетом ручного колдовства я нахожу Shard of Springs наиболее приближенной к современным тактическим ролевым играм – вероятно как раз из-за простоты решений и понятного интерфейса.



Графическое решение второй части не сказать, чтобы сильно лучше визуального оформления первой...

Слово за слово – началась драка в местном баре. Пока все сделают свои ходы, можно успеть прочитать рулбук ADnD на тему "Armor Class и как его подсчитать".



ЯПОНИЯ, 1985

Рынок домашних компьютеров в Японии, по большей части находившийся в то время под контролем корпорации NEC, неплохо дополнялся библиотекой софта, в том числе игрового. На аудиторию машин серий PC-88 и PC-98 работали практически все будущие лидеры индустрии, изобретая новые жанры и создавая уникальные игры (замешивая каждую вторую изрядной порцией хентая). Точкой отсчета для TRPG в стране восходящего солнца стала Fantasian (1985). Она, правда, была не просто походовой, но с примесью реального времени – поэтому в основной текст и не попала. Зато ее сиквел, Advanced Fantasian: Quest for Lost Sanctuary (1988), отвечал всем правилам тактических ролевых игр плюс к тому у нее превосходный саундтрек.

В том же году вышла Genesis: Beyond the Revelation (1985) от Square Co. Это была робкая попытка студии окунуться в жанр ролевых игр – до того она выпустила лишь пару текстовых приключений Хиронобу Сакагучи. В «Генезисе» основу для сюжета составляет не очередная примитивная фэнтези с эльфами и гномами, а суровый японский пост-апокалипсис. Поле боя – впервые в истории жанра – было изометрическим, и теперь по крайней мере понятно, откуда растут ноги у Final Fantasy Tactics. А еще там впервые прозвучала музыка Акиры Ямаоки. К сожалению для статьи, битвы в Genesis: Beyond the Revelation частично проходят в реальном времени, поэтому она тоже теперь дуется во врезке на то, что ее не пустили в основной текст. С вашего позволения я не стану описывать TRPG для японских компьютеров: во-первых, потому что они все равно не выходили на Западе, а во-вторых, напоминаю, эротика и порнография в каждом втором релизе. Какие уж тут игры.

▲ Добрые люди перевели Fantasian на английский язык. Но менее реалтаймовой она от этого не стала.

У SoS есть продолжение под названием Demon's Winter (1988). В него добавили так-ки список заклинаний и убрали совпадения спрайтов, но вместе с тем затоптали все удовольствие грязными хардкорными сапогами: в игре приходится исследовать комнаты, методично искать тайники (просто чтобы пройти по сюжету!), проверять тайлы на предмет ловушек, еще больше микроменеджерить группу... На фоне яркой, насыщенной Pool of Radiance игра смотрелась как жалкая примитивная подделка, поэтому серию закрыли, а ее разработчики покинули SSI и игровую индустрию в целом.

Зато уважаемые RPG-сериалы с боевой системой экспериментировали совершенно свободно. Почитаемую всеми бородачами ойкумену Ultima тоже как-то занесло на территорию TRPG. К сожалению, вторая трилогия об Аватаре куда больше интересовала дизайнера Ричарда Гэрриота и его адептов с точки зрения исследования мира, приключений, Тяжелых Моральных Выборов и прочего ролевого напыления, поэтому боевая часть не слишком эффективно дополняла весь остальной интерес. По правде говоря, система тактического сражения «по клеточкам» появилась еще в третьей Ultima, но там она частично проходила в реальном времени. А уже в Ultima IV (1985) Гэрриот избавился от реалтайма и полностью подчинил боевку походовой кон-

цепции. В приличных домах о ней обычно не говорят – процесс избивания случайных тварей сравнительно примитивен, а группа собирается следующим образом: Аватар ходит по населенным пунктам, говорит с жителями и произносит ключевое слово: "join". Кто согласился – тот и партиец. Из забавного можно отметить попытки врагов слиться с поля боя, если дело вдруг запахнет керосином. В качестве магии альтернативной ударной и защитной силой служит алхимия: заклинания нужно предварительно составлять из различных ингредиентов. Оные корешки и травы в результате смерти пропадают начисто, в отличие от заклинаний, так что порой выгодно намешать чего-нибудь редко используемое просто из жадности.

В Ultima V (1988) боевая система немного улучшилась: появился выбор цели при атаке (и даже не нужно для этого видеть врага!) да расширился спектр заклинаний. Но на этом путешествие в страну TRPG для Ричарда Гэрриота закончилось. Шестая часть сериала не только продемонстрировала публике новый движок, но и вернула боевой системе эгоцентричную форму: игроку разрешено экипировать и настраивать своих соратников, однако в бою они контролю не подлежат. Впоследствии Аватара избавили и от спутников, и от походовости – заключительная трилогия Ultima прошла в реальном времени и полном одиночестве.

Пока рынок видеоприставок рушился и во-ставал из пепла, сектор домашних компьютеров набивался конкурентами. Чтобы охватить максимальную аудиторию, издателям приходилось давать разработчику или отдельным командам заказ на портирование на три-четыре платфор-мы сразу. Практически никогда успешная или просто известная игра не оставалась в рамках одного компьютера или даже семейства. Если издатель не пошевелится, то найдется умелец, способный безо всяких лицензий воспроизвести полюбившуюся игрушку на более совершенном или просто удобном процессоре. Лишь одно исключение знает история: Mafia (1986), так и оставшаяся на аудиокассетах для Commodore 64. Вероятно, это случилось потому, что игра была разработана независимой немецкой студией. Она вышла исключительно на немецком языке, а поскольку текста в этой вполне себе ролевой стратегии было прилично, то англоязычная аудитория осталась без уникального симулятора начинающего бандюга-на. Пыльный гангстер из середины 20-х годов прошлого века шарится по чужим карманам в метро, покупает оружие и автомобили, выставляет магазинчики, нанимает братву и по мере накопления уважения переходит к делам более серьезным. При неудачном раскладе на точку приезжает наряд полиции и начинается перестрелка (впрочем, всегда можно сдаться, заплатить штраф, отсидеть, выйти и продолжить



Могут ошибаться, но, по-моему, следующий раз после Shard of Spring, когда партия героев состояла из пяти человек, это был уже World of Warcraft.

Фигурка текущего персонажа эпилептически мигает, чтобы его ни с кем не перепутали.

Stumpy: Move pts: 1



Вот выйдешь погулять из стартовой локации, а через пять минут на тебя нападает банда скелетов под предводительством какого-то залетного некроманта. Перед расправой успел насладиться наведением курсора на цель. Ведь могут, могут же, когда захотят!

Не успел я найти себе первого друга и заночевать вместе с ним в диком лесу, как на нас напали злые разбойники. Но вот лог боя говорит, что Iolo метнул камень из пращи на восток и завалял супостата! Так победим!

грязное дело). В отличие от большинства тактических RPG, в «Мафии», поочередно управляя гангстером и его поделщиками, можно либо пройти на одну клетку, либо использовать оружие, указав направление. Опыта и уровней в привычном понимании здесь нет, но часть характеристик можно прокачать в мирном режиме за отдельно награбленные деньги.

Где-то к этому времени восьмибитные микропроцессоры уходят в край предков и на переднем плане все четче проявляется IBM PC, разрывающий пасть Commodore Amiga. Будем вместе с историей считать, что 1988 год – точка отсчета для TRPG, разработанных в первую очередь под MS-DOS, самую популярную операционную систему того времени.

И первой PC-only игрой в нашем списке значится Scavengers of the Mutant World (1988). Кроме того, что она написана в свободное время ветераном войны во Вьетнаме, оформителем каталога «Желтые страницы» и инженером автомобильной компании, это первая тактическая ролевая игра про пост-апокалипсис, вышедшая на Западе. Разработчики были столь увлечены, что даже создали интерфейс для пиксельной покраски портретов персонажей для тех, кто вот прямо настолько хотел отыграть роль. Для перекраски нужно было подвести курсор на нужный пиксель, выбрать краску и нажать «заливка». К сожалению, прочее управление было таким же топорным: все действия вроде «передать предмет» или «надеть броню» приходилось либо вводить командами в консоль (хотя игра распознавала команду с первых двух-трех знаков), либо вспоминать, какое сочетание из Ctrl, Shift и F-кнопок вызывает нужную функцию. Поэтому чаще всего игроки вводили Keumtar – вывод списка горячих клавиш. Для боевого режима извращений не предусмотрено: ходим и поворачиваемся нумерационной частью клавиатуры, атакуем по F, защищаемся по пробелу. Последнее чаще работает как пропуск хода, потому что за один ход можно сделать только одно действие – а зачем воину тратить ход на движение, если это может сделать его ближайший оппонент? Карты маленькие, тактики никакой, боевка в SotMW примитивна. Спасает только характерный юмор середины восьмидесятых и какое-то маниакальное влечение к автомобилям – сборке, разборке и путешествию на артефактах ушедшей цивилизации посвящен немаленький раздел в руководстве и в самой игре. Профессиональная деформация, не иначе.

Было бы любопытно посмотреть, как автомеханик справится с разработкой BattleTech:



Краски, в которых разработчики представляли себе мир пост-ядерного будущего, соответствуют некоторым представлениям того времени. А вот полезное воздействие радиации на организм – точно нет.

The Crescent Hawk's Inception (1988). Первая компьютерная игра в популярной серии про гигантских человекоподобных боевых роботов оказалась не «симулятором меха», а разнообразными приключениями юного пилота Джейсона Янгблада. Westwood Associates, через несколько лет поменявшая второе слово на Studios, превосходно перенесла дух и ощущение жизни вселенной, робко вступающей на литературную стезю. К моменту выхода игры была опубликована лишь трилогия про легион наемников Грейсона Карлайла и еще одна скучная политическая книжка, поэтому сценарий был написан с нуля при поддержке корпорации FASA. По мере продвижения по сюжету Джейсон сражался не только пилотируя робот, но и самостоятельно; инвестировал деньги в коммерческие предприятия и посещал платные уроки, прокачивая навыки; набирал партию и обучал соратников различным профессиям. Боевая система частично позаимствована у оригинала: в свой ход можно пройти на определенное расстояние (влияет тип местности), выстрелить хоть из всех орудий залпом, перепрыгнуть препятствие или ткнуть врага конечностью. Броски виртуальных кубиков, как и в настольной версии, определяли практически все: попал ли выстрел, куда он попал, сколько урона нанес. К счастью, в отличие от реальности, бой формата 3x3 в компьютерной игре длился не пять-шесть часов, а гораздо бы-

стрее. Любопытно также, что для боевых анимаций используется типично японская техника рисования. Через два года к игре вышел сиквел, но он нам неинтересен, поскольку битвы в нем проходили полностью в реальном времени (что, кстати, легло в основу другого жанра, прославившего Westwood Studios).

Через несколько месяцев после релиза Battletech те же разработчики отправили в печать совершенно другую игру, Mines of Titan (1989). Если вкратце, то это мощная фантастическая авантюра с элементами детектива и простенькой боевкой. Как и в Pool of Radiance, окрестности Титана (спутник Сатурна, если кто подзабыл) осматриваются героем и его группой от первого лица, столкновения же наблюдаются с высоты птичьего полета. Именно в этой игре впервые появилось указание на клетку как для перемещения, так и для атаки, однако мышь почему-то не поддерживается. Также Mines of Titan можно записать в первопроходцы по классу «первая пофазовая TRPG»: вы сначала отдаете многосоставные приказы (пройти туда-то, атаковать того-то), а потом уже все это воспроизводится в реальном времени. Кстати, про RPG. Опыт и левеллинг здесь отсутствуют в принципе, но за деньги можно прокачивать как военные, так и мирные навыки; в определенный момент владение шахтерским лазером может принести больше пользы, чем умение обращаться с лазером боевым. Полагаю, если



▲ Реvolver – это хорошо, но мало. Поскольку стрельба происходит не по цели, а по направлению, врагов можно выманивать на удачно организованную «горизонталь смерти».



▲ Сначала эта игра называлась Mars Saga, но ее выпустили слишком рано с кучей недоделок. В улучшенной версии действие переместилось с Марса на Титан, а поверхность так и осталась красной.



▲ Не удивляйтесь знакомой картинке в левом верхнем углу: первые несколько лет разработчики Battletech откровенно тырили изображения роботов у мультисериала Macross. Хотя вот на основном экране видны мелкие фигурки – это уже оригинальный дизайн.



Тут даже анимации какие-то есть!

Линейки здоровья! Сверх-лось! Кстати, это не крысы меня покусали – это я в колодец неудачно прыгнул. А там крысы. А в критическом состоянии колдовать нельзя. В общем, история этой группы закончилась быстро и грустно.



В «Волшебной свече» можно партию разделять на группы поменьше – например, отправлять отряд воинов в разведку, пока маги отдыхают (так они восстанавливают заклинания). Полагаю, что на этот раз я поступил слегка опрометчиво, подмога не придет.

Иконки становятся понятнее интуитивно только после того, как хотя бы раз прочитаешь руководство к игре.



бы не убогое управление, Mines of Titan наверняка стала бы культовой вещью.

А вот что никогда не станет культом: Dungeons of Kaim (1989). Я хотел пропустить ее в своем обзоре, но это было бы несправедливо по отношению к независимым разработчикам всего мира, ведь DoK – первая TRPG, созданная и самостоятельно распространяемая двумя программистами. В ней нет ничего, что могло бы конкурировать с хитовыми образцами жанра, кроме того, что первый из четырех эпизодов отдавали бесплатно, по типу демо-версии (тогда это называлось shareware). Но увы, даже такой бонус не позволил игре искупить свое происхождение и оставить глубокую засечку в памяти народной.

К стратегическому «виду сверху» продолжали обращаться и тяжеловесные компьютерные ролевые игры. В слепленной по лекалам «Ультимы» The Magic Candle (1989) персонажи в перерыве между крафтингом вещей, запоминанием заклинаний, починкой доспехов, общением с NPC, охотой и кормежкой занимались конкретной войной – правда, в пределах одного экрана. Шестеро изометрических партийцев выстраиваются слева, а орки с волками – справа. Перед атакой нужно достать оружие, и уже следующим ходом нападать на врага. Эффективность атаки зависит от состояния персонажа – уставшему герою сложно колоть врага рапирой, а изможденный хорошо если вообще ноги передвигает. Это, наверное, единственный за все восьмидесятилетия года случай, когда хардкорный отыгрыш с изучением игрового мира

действительно удачно дополнялся тактической походовой боевой системой. Журнал Computer Gaming World назвал TMC лучшей ролевой игрой 1989-го, и я с ним полностью согласен.

Следующий экспонат чем-то напоминает Shard of Spring, только от первого лица: в The Dark Heart of Uukrul (1989) тоже нужно читать заклинания «вручную», но запомнить их будет сложнее – разработчики оказались такими затейниками... К игре прилагаются три печатные брошюры: руководство, книга заклинаний и молитвенник. В последних двух и записаны все эти мозголомные SIRDHE, HOYAMOQ и NGOSLAZAR, освещающие дорогу, лечащие раны и швыряющие фэйрболы. А в остальном это прекрасный образчик dungeon crawl с одноплатформенной тактической боевкой. Персонажи прокачивают характеристики и повышают доступ к магии, однако ни заменить их, ни даже изменить им классы нельзя – у вас всегда будет боец, паладин, волшебник и жрец. Все данные о персонажах определяются ответами на вопросы, как в Ultima, но теоретически можно сотворить как батюшку с молниями, так и колдуна-исцелителя. Единственное важное отличие The Dark Heart of Uukrul от всех предыдущих в том, что она одновременно и походовая, и пофазовая: сначала все боицы и монстры с одинаковой инициативой дружно перемещаются, а потом уже действуют. Уникальная штука, я такой больше нигде не видел.

Наконец, последняя в том десятилетии TRPG называется Knights of Legend (1989). И,

пожалуй, возле никакой другой игры в нашем списке слово «тактический» так органично не смотрится. Вот смотрите: каждый ход нужно выбрать всего одно действие, но выбор этот может затянуться на минуты. Даже если вы просто хотите ударить орка сучковатой дубинкой, то вам нужно: выбрать направление удара, его тип (рубящий, колющий или режущий), поражаемую часть тела (голова, туловище или ноги) и, наконец, действие защиты (уклониться, пригнуться, отпрыгнуть, подпрыгнуть или просто застыть). Да какое там – даже если вы вдруг оказались безоружны, вы можете вломить врагу: а) ногой, б) кулаками или щитом, в) головой, г) одним кулаком – и каждый из этих вариантов имеет свои последствия! Полагаю, что именно здесь впервые появились ставшие потом популярными в военных TBS варианты перемещения: быстрый бег, пешком или гуськом. Как водится, весь кайф портит интерфейс: мало того, что нужно делать с дюжину выборов за один раунд, так иконки еще и не подписаны, и приходится постоянно лезть в руководство, чтобы освежить память. Спасибо, что заклинания не надо вручную вводить... Впрочем, дело упрощает тип удара под названием berserk – для него не нужно выбирать направление и не потребуются указывать защиту, ее просто не будет. Зато бой пройдет гораздо быстрее, если только не придется гоняться за лучниками по всему полю. Отмечу также, что это первая VGA-игра в данном списке, и дальше будет только лучше.

Но – уже в следующем номере. **СИ**



Кто
израет?

ИЗНАЧАЛЬНО МАТЕРИАЛ ЗАДУМЫВАЛСЯ КАК ПЕРЕЧИСЛЕНИЕ УПОМИНАНИЙ ВИДЕОИГР В СОВРЕМЕННОЙ ПОП-КУЛЬТУРЕ, ЧТО НА САМОМ ДЕЛЕ ФОРМУЛИРОВКА СТРАННАЯ И ГАДЕНЬКАЯ – ПОТОМУ ЧТО САМИ «ИНТЕРАКТИВНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ» ЧАСТЬЮ ЭТОЙ ПОП-КУЛЬТУРЫ И ЯВЛЯЮТСЯ. ПОЭТОМУ ИЗУЧАТЬ ВОПРОС С ЭТОЙ СТОРОНЫ ВСЕ РАВНО ЧТО ПЫТАТЬСЯ ПОСЧИТАТЬ ТОЧНОЕ ЧИСЛО УПОМИНАНИЙ ФАМИЛИИ ДОСТОЕВСКОГО В ТРУДАХ ДРУГИХ ПИСАТЕЛЕЙ, А ТАКЖЕ В КИНО И, ВОЗМОЖНО, МУЗЫКЕ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, СОВЕРШЕННО НЕВАЖНО СТАНОВИТСЯ, СКОЛЬКО РАЗ ДЖЕССИ ПИНКМАН ЗАНИМАЛСЯ В КАДРЕ ПРОХОЖДЕНИЕМ ВИДЕОИГР (НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ – ХВОХ 360 ОН КУПИЛ СРАЗУ ПОСЛЕ ОГРОМНОЙ ПЛАЗМЫ ЕЩЕ ВО ВТОРОМ СЕЗОНЕ BREAKING BAD); НО РЕШАЮЩИМ ОКАЗЫВАЕТСЯ ИМИДЖ, КОТОРЫЙ ОНИ ПРИОБРЕЛИ СО ВРЕМЕНЕМ И КАК ВОСПРИНИМАЮТСЯ СЕЙЧАС. ДРУГИМИ СЛОВАМИ, ЕСЛИ В НЕДАВНЕМ ФИЛЬМЕ «ДРУЖИННИКИ» В СЦЕНЕ В ТОРГОВОМ ЦЕНТРЕ, КОГДА БЕН СТИЛЛЕР И ЕГО «ДРУЗЬЯ» СТРЕЛЯЛИ В ПРИШЕЛЬЦА, ВЫ ВО ВСЕ ГЛАЗА ПЯЛИЛИСЬ НА ОГРОМНЫЙ СТЕНД С NINTENDO WII, ТО ВЫ ПРИМЕРНО ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ, О ЧЕМ ПОЙДЕТ РАЗГОВОР.

В



опрос «имиджа» появляется тогда, когда максимально большое число людей начинают понимать, что это вообще такое – видеоигры. И я бы рад рассказать про счастливое детство с «Денди» и прочим, но в рамках локального рынка все обстоит несколько иначе: та культура видеоигр, которая хорошо знакома всем, кто еще хранит на антресоли желтые картриджи и штамповки дисков, на самом деле маргинальная, что хорошо заметно по внешнему виду ее носителей. Почему? Потому что она не дала никакого роста вглубь: если вы включите развлекательные каналы, то для условно «широкой аудитории» будут показывать что-то вроде многосерийного Counter-Strike по «СТС» – и лишь потому, что в народе гуляет страшный как смерть миф о киберспорте и российских достижениях (из последнего – отечественная команда по DOTA 2, носящая название Moscow 5, проиграла все турниры и на последний в Сиэтле просто не явилась, за что вполне справедливо была названа «днищем», что бы это ни значило). А там образ геймера как такового сильно исковеркан; я понимаю, что бледнолицых девушек с розовыми волосами и майкой «Нормандия» по мотивам Mass Effect встретить на улице теоретически можно (этот пример я привел исключительно потому, что встретил ее по пути из магазина сам), но это скорее что-то дикий и чудное даже для так

называемых хардкорных «задротов». Посмотрите на афишу «Геймеров» и сравните фотографию со сходки почитателей какого-нибудь «Сталкера». Сила контраста! Другой пример одежды, пока говорим об этом, – майка с японскими иероглифами и пиксельным Alex Kidd на всю грудь. Тут либо человек хорошо осведомлен о «гербе», либо очень удачно зашел в магазин.

Так или иначе, никто не станет отрицать простой факт: видеоигры сегодня – не просто развлечение для детей или «для своих» – это отдельная, самобытная, во многом уникальная и, что самое главное, прибыльная поп-культура, которую невозможно игнорировать. Отношение к ней менялось неравномерно в разных странах: если в США она постепенно срослась с гиковством в общем смысле, то в России приобрела довольно странные, не сказать неприятные очертания. И если на Западе (условно – припишем сюда и Японию тоже) возраст «хардкорных» геймеров (т.е. тех, кто играет в основном на домашних платформах) растет, аудитория взрослеет, то у нас эта прослойка настолько малочисленна и несущественна, что даже как-то не по себе становится. Вроде бы и активных участников комьюнити много, и профильные журналы есть, и проблемы в спорах решаются важные – а попробуйте посчитать участников, и увидите не такие уж внушительные показатели.



Однако российские любители видеоигр – это, если позволите так выразиться, натуры страстные и быстро обучаемые. Сегодня Богдану купили Xbox 360, а уже завтра он строит всех на форуме. Он успеет пройти много игр, соберет все ачивменты, будет рассуждать и спорить. Другими словами, яростно станет отстаивать свою точку зрения и постепенно вольется в ряды так называемых «хардкорных геймеров», наберется опыта и начнет выступать уже на другие темы и с другой интонацией. И слава богу, потому что несмотря на излишнюю агрессию, юношеский максимализм и прочее, он останется интересным собеседником в плане «начитанности». Это как с книгами: интересен не тот человек, который наизусть выучил каждую строчку книги, но тот, кто знает ее место среди остальных, который разбирается в книгах как в культуре, в искусстве.

В чем тогда подвох? А вот в чем: как правило, такие люди замкнуты на себе или на своем круге общения, т.е. к ним невозможно «возвзвать» из других областей культуры – что-то такое местечковое, на уровне соборов из Assassin's Creed, пробивается, но и только. В определенном смысле такая же коммуникативная проблема присутствует и на Западном рынке, но в иных масштабах мелкие прорехи не столь хорошо заметны. Поэтому случаются забав-

ные вещи: вот вампир Билл играет в гольф на Nintendo Wii (сериал True Blood), и всем, вроде бы, плевать на этот мелкий нюанс. Вернее, как: в России отношение к продукции Nintendo весьма специфическое, непредсказуемое, и никто спамить восторги в твиттере не станет. А в США Wii – это, ну, в том числе и белая коробочка для детей и домохозяек. В крайнем случае – консоль, ради которой Эрик Картман заморозил себя и попал в будущее. Но стоит Джесси Пинкману появиться в кадре с лайтаном, отстреливая мутантов в Rage (на момент выхода этой серии сама игра в продажу еще не поступила), как общественность тут же отреагировала – даже владелец портала Kanobu.ru зачем-то запостил ссылку на видео в фейсбук. Правда, с Breaking Bad есть другой пример, куда более дикий: в одной из серий последнего сезона все тот же Пинкман играет в Sonic & Sega All-Stars Racing, и пользователи «твиттера» как-то шустро углядели в этом проплаченный эпизод. Sega, тем временем, узнала об этом уже после показа серии и изобразила удивление.

Отсюда возникает вопрос: насколько представление о видеоиграх как о поп-культуре разнится между «хардкорной» аудиторией и широкой – всеми остальными, если обобщить. На самом деле, сложность возникает опять из-за разницы между российскими геймерами и западными, и из-за мифов, которые мешают первым здраво оценивать благосостояние вторых.





У меня было консольное детство – как и у множества моих друзей, родители дарили нам «приставки» и покупали к ним картриджи. Что такое ПК, я узнал значительно позже, уже когда он действительно «мог» потребоваться для учебы. Однако тот период «консольного» прошлого не имеет ценности вот в каком отношении: пиратские игры (не в моем случае – для SNES их днем с огнем было не сыскать), сборники, повсеместная доступность – это всегда обнищание и пресыщение. Когда главной игровой платформой стал ПК, ситуация только усугубилась, потому что довольно быстро игры для PC обесценились окончательно (их можно было скачать с «локалки»), и пользователи начали мыслить совершенно иначе – их окружало множество бесплатно-го добра, к которому можно было относиться пренебрежительно, и игнорировать то, что на первый взгляд казалось неинтересным.

В то же время, внимание к PC как к платформе сыграло важную роль в том числе и для сближения двух идей. Речь идет о многопользовательских онлайн-играх: ранние попытки включить Россию в общий легальный рынок успехом не увенчались, но как только World of Warcraft заговорила по-русски, то сразу же стала примерно тем же, чем WoW уже много лет являлся для американского обывателя: главной, если не единственной игрой современности.

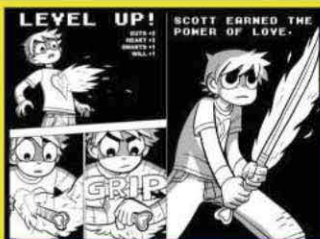
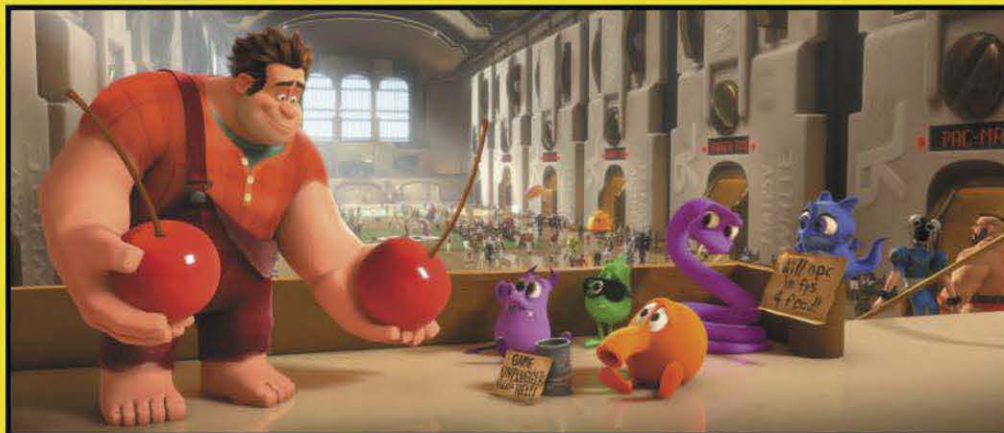
Причем на пике популярности WoW к теме обращались повально все: можно вспомнить прекрасный эпизод-пародию из South Park (в создании которого принимали уча-

стие сами Blizzard), а можно упомянуть вялые, беззубые смешки из «Симпсонов» (там, правда, речь шла о жанре в принципе). Так или иначе, на долгие годы вперед именно эта MMO стала универсальным языковым средством, с помощью которого к теме компьютерных игр мог обратиться вообще любой человек – писатель, режиссер, музыкант. И одинаково убедительным во всем мире – пускай не сразу, но волна понимания добралась и до России, и сегодня над приключениями четырех мальчиков в мире Азерота смеются так же, как над эпизодом, в котором они играли во «Властилина колец». И неслучайно игра по мотивам мультфильма выходит только на Xbox 360 – отнюдь не потому, что это «национальная американская консоль», но благо-

даря ее распространению в англоговорящих странах вообще. Xbox 360 – это больше, чем просто домашний центр развлечений; эта коробка воспроизводит не только фильмы и видеоигры, но транслирует олимпийские игры, события и празднества короны, а самое главное – предвыборную кампанию Барака Обамы.

Что самое интересное, мир World of Warcraft зеркально отражает эти же идеи: помимо того, что он породил множество интернет-мемов, с каждым дополнением и патчем добавляется все больше и больше отсылок к современной поп-культуре – начиная с каких-нибудь медийных личностей и заканчивая фильмами, музыкой и телевидением. Все же помнят рекламу с Чаксом Норрисом или мистером Т, которую даже





по российскому ТВ крутили? Вот то-то и оно. Плюс, сейчас чуть ли не каждый квест назван с подмигиванием песням или кино – и это не раздражает. Напротив, очень веселит. И чем старше мир Азерота, чем доступнее он технически и чем больше упоминаний о нем в средствах массовой информации, тем больше людей видят в видеоиграх именно видеоигры – развлечение, доступный способ хорошо провести время при минимальных денежных вложениях. Какие еще игры рекламируют в московском метро? Только что, пожалуй, Warface – и тот висит даже не рядом с киноафишами, а между новой книжкой Устиновой и приглашением купить iPad в MediaMarkt'e.

Пожалуй, сравнится с WoW по степени «вовлеченности» во всеобщее медиа-пространство может только CoD. Тут и за примерами далеко ходить не надо – достаточно вспомнить эпизод из комедийного шоу WKUK, в котором (дети) играли

в Call of Duty (безуспешно). Смысл заключался отнюдь не в том, как выглядит видеоигра, какие поднимаются в ней темы и все в таком духе – напротив, после просмотра складывалось впечатление, что CoD – это настолько понятная всем вещь, что ее условности вызывают у людей меньше вопросов, чем пользование утюгом. Смеялись над людьми: один из игроков ответил на телефонный звонок во время матча и забыл включить чат, в результате чего другим игрокам пришлось выслушивать, как он разговаривает с мамой.

В комедийных шоу обращение к видеоиграм встречается давно, но переломный момент – когда к зрителям стали обращаться с шутками, ориентированными на «прожженных» геймеров, – установить сложно. Вот в «Шоу Фрая и Лори» есть скетч про молодого человека, который большую часть жизни провел перед телевизором. Там высмеивается отношение «задротов» ко всему вокруг, а само увлечение

видеоиграми приравнивается к какой-то мании. Впрочем, в конце вызывающий к благоразумию собеседник сам оказывается любителем нажимать на кнопки.

Насколько публика вообще подготовлена к такого рода юмору, оценить непросто. С одной стороны, что в Family Guy, что в American Dad то и дело встречаются шутки, например, про Street Fighter. Причем в первом случае речь идет о хорошей, очень качественно выполненной пародии. Может ли это свидетельствовать о том, что Street Fighter добился такого же узнавания у американской молодежи, как WoW или Call of Duty? Сильно вряд ли, а если отталкиваться исключительно от такого показателя, как продажи, то говорить надо о Resident Evil в первую очередь. В то же время, есть более узнаваемые типажки – такие, как Марио, например. И что первым приходит на ум? Разумеется, эпизод из «Робоцыпа», в котором Марио и Луиджи отправляются в «Город порока» (то есть, это две пародии в одной – речь идет и о Mario Kart, и о GTA Vice City). Вспоминается еще сквозная сцена про файтинги, но пока ее не подняли модераторы Carcom-

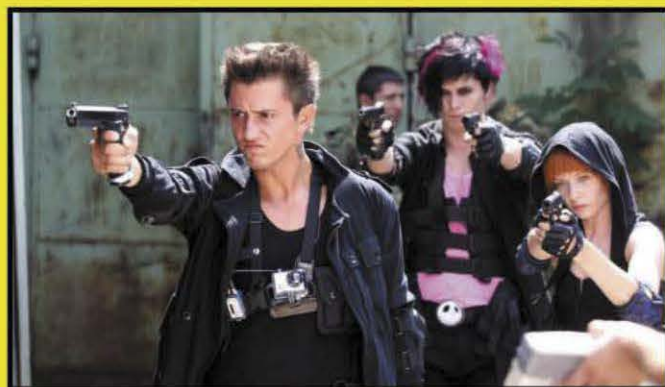
Unity, никто на YouTube поделиться увиденным не торопился.

И раз уж мы заговорили о комедийных шоу, то грех не вспомнить эпизод Community, целиком и полностью посвященный прохождению видеоигры – он даже специально был нарисован в пиксель-арте. Он уморительно смешной, но только если понимаешь, что сценаристы ломают логику виртуальных миров; если же их общие законы в принципе не ясны, то происходящее на экранах не воздействует на ту аудиторию, которая съела бы очередной эпизод про пейнтбол. В случае с сериалами нет необходимости высчитывать продажи или шерстить форумы, чтобы узнать общее представление зрителей, ведь есть рейтинги – и серия номер 69, Digital Estate Planning, едва не дотянула до рубежа в три миллиона зрителей. Выдающийся результат? Как бы не



так! В третьем сезоне есть эпизоды и менее успешные (следующий, например), но стандартный эпизод легко добирался до отметки в четыре миллиона, а иные и перебираются за него, подходя вплотную к следующему порогу. То есть, это скорее плохой результат, и шутка была не понята массовой аудиторией – что для поп-культуры плохо.

Несомненно, приведенный пример является крайностью. Есть ли другая? Думаю, найдется немало попыток сделать что-то обратное, вот лишь одна из них: эпизод мультсериала «Царь горы», в котором отчаянные домоседы придумали





компьютерную игру в стиле GTA, в которой главный герой, Хэнк Хилл, катался по виртуальному городу, дубасил злодеев и даже набирал «уровни» – повышения по работе. Причем кудесников не могли засудить, потому что игра была бесплатная, и никаких денег на ней они не заработали. На протяжении всей серии оценка видеоиграм дается всего несколько раз: во-первых, она выражается в предубеждении главного героя, во-вторых, когда он проводит перед экраном ночь и признается, что никогда еще ему не было так приятно просто моргать. В мультфильме не указываются конкретные консоли, компании и так далее – это немного безобидный (как и почти все в сериале), но очень грамотно написанный «вводный материал». За двадцать минут человеку, даже совсем дубу, понятным языком рассказывают, что такое видеоигры, какие стереотипы с ними связаны, а уже после переключаются на историю, одинаково интересную для всех – и для читателей журнала Game Informer, и для их отцов. Справедливости ради можно вспомнить как минимум еще два упоминания видеоигр в «Царе горы», причем оба связаны с танцами: когда семья Хэнка отправляется в Японию (там сынишка зажигает с японской школьницей на танцевальном автомате) и когда ловили змей (там защитники населения плясали перед телевизором на коврике, оправдывая свои отлучки «важными совещаниями»).

Примечательно, кстати, что чаще всего к теме видеоигр обращаются комедийные шоу (мультфильмы тоже отнесем к их числу), славящиеся своим черным юмором и запретными темами. Причем что в Drawn Together («Мультреальти» в российском варианте; подробнее рассказывать смысла нет – в журнале был подробный спецматериал

на эту тему), что в South Park то, как умело сценаристы жонглируют типажам и темами, заслуживает уважения в том числе и увлеченных геймеров. В South Park, к слову, встречается несколько разновидностей шуток про видеоигры. В одной из старых серий мальчикам подарили приставку «Окама» – вымышленная консоль, которая терялась где-то во время повествования. Серия про Guitar Hero хорошо знакома всем, равно как и эпизод про PSP и Wii. В остальном создатели сериала старательно воссоздают облик гостиницей типичных американских семей: Эрик Карпман прячет от назойливых «нянек» Xbox 360, лишь в одном из эпизодов переключая внимание на GTA Chinatown Wars для Nintendo DS. Впрочем, именно «Южный Парк» является слишком сложным источником для анализа, заслуживающим отдельного материала в рубрике кросс-формат.

Продолжать перечислять конкретные примеры можно долго – думаю, и сам читатель сможет легко набрать десятка два. Многообразие сюжетов лишь подтверждает тот факт, что видеоигры неотделимы от современной поп-культуры, и хотя до сих пор принято относить их к отчаянному гиковству, постепенно отношение к ним смягчилось, и грань между детским увлечением и сюминутным развлечением сотрется окончательно – другими словами, получится как с кино, когда вроде бы речь идет о большом искусстве, достойном изучения в специализированных университетах, а в то же время доступном каждому деревенскому дурачку, и обсуждается примерно на таком же уровне.

Кстати, о кино. До недавнего времени кинематограф и видеоигры связывали феодальные отношения: последние, как и книги, использовались либо как источник, который всегда можно перевернуть, либо как сопутствующий товар. Все должно измениться с выходом мультфильма Wreck It Ralph, в котором специально придуманный (хрестоматийный) персонаж видеоигр, вместе с реально существующими (привет, Чунь Ли и Зангиев!) в мирах-пародиях пытаются смешно и увлекательно изложить логику интерактивных развлечений и принципы существования и функционирования виртуальных миров. Идея амбициозная и интересная, но в возможности ее осуществления на хорошем уровне сомневаешься – и вот почему.

Буквально за последний год вышло как минимум три игры (в смысле, именно столько попало в мое по-

ле зрения, но очень может быть, что на самом деле их значительно больше), в которых обыгрывалась виртуальная реальность или те же самые интерактивные развлечения. То есть, это были игры в играх – как сон внутри сна, только звучит смешнее и выглядит еще бесполое. На мой взгляд, наибольшего успеха в этом добилась Saints Row: The Third, тогда как Lollipop Chainsaw лишь осуществила несмелую попытку воззвать к ностальгии, прикрываясь «классическими» идеями. Но не будем вдаваться в детали, мысль о другом – о том, как те видеоигры, которые хотя бы понравятся широкой аудитории, используют ровно те же приемы, о которых говорилось выше. То есть, какие-то обобщения и условности, такой легкий и функциональный юмор, music for the masses. **СИ**





ИСТОРИЯ tri-Ace: часть первая

ЗАБАВНЫЙ ФАКТ: В ЯПОНСКОЙ ВИКИПЕДИИ НЕТ НИ СЛОВА О ТОМ, КЕМ БЫЛА ОСНОВАНА TRI-ACE И КАК ВПОСЛЕДСТВИИ СЛОЖИЛИСЬ СУДЬБЫ ЭТИХ ЛЮДЕЙ. НО ЗА ОКЕАНОМ ВСЯКИЙ, КТО ХОТЬ МАЛО-МАЛЬСКИ ИНТЕРЕСУЕТСЯ СОЗДАТЕЛЯМИ STAR OCEAN, VALKYRIE PROFILE И RESONANCE OF FATE, ЗНАЕТ И КАК ВОЗНИКЛА КОМПАНИЯ, И КАК РОДИЛОСЬ ЕЕ НАЗВАНИЕ.

Все началось, как говорят, со скандала – да к тому же не одного. К 1993 году студия Wolfteam успела попробовать себя в самых разных жанрах: от квестов до пошаговых стратегий. Были на ее счету и RPG – несколько выпусков сериала Arcus. И первая часть, и сделанная по ее образцу третья больше напоминают Might & Magic, чем Dragon Quest – вид

от первого лица здесь используют как во время боев, так и при исследовании лабиринтов. Arcus II этой традиции изменяет, предлагая вне драк обозревать мир в изометрической проекции. А спин-офф, Arcus Odyssey, отказывается от пошаговых схваток в пользу моментального выполнения команд – а-ля The Tower of Druaga.

Но в 1993-м студию решили реструктуризовать – в рамках программы по сокращению расходов, поскольку финансовое положение

Telenet, компании-владельца Wolfteam, стремительно ухудшалось. В результате дверью хлопнул глава Wolfteam, Масахиро Акисино, за ним последовало еще несколько сотрудников. У руля остался продюсер Джо Асанума, а среди его подчиненных – геймдизайнер Масаки Норимото, композитор Мотои Сакураба и молодой тогда программист Ёсихару Готанда (ему не было и двадцати).

Именно неопубликованный роман Готанды Tale Phantasia по-

служил основой для следующей крупной RPG, которую Wolfteam собралась сделать для SNES. Однако репутация Telenet могла помешать успеху новинки. Как гласит молва, пользователи утратили доверие к компании, поскольку руководство больше заботилось о количестве выпускаемых игр, чем об их качестве. Но главное – у Telenet по-прежнему было туго с деньгами. Так возникла идея найти для проекта стороннего издателя.



tri-Ace возникла на три года раньше, чем Level-5, которая тоже любит работать в жанре action-RPG [достаточно вспомнить Dark Cloud или Rogue Galaxy]

Предложением заинтересовались и в Square, и в Namco, которая в итоге подписала контракт с Wolfteam. И тут возникла еще одна сложность: в Namco стали вмешиваться в ход разработки, настаивая на различных изменениях, – в том числе, потребовали назначить нового директора, когда команда встретила предложения издателя в штыки (больше всего, говорят, переживали Готанда и Норимото), а Джо Асанума, руководивший проектом, не смог уладить конфликт. В итоге Асануме пришлось передать дела Эйджи Кикуги – тот прежде возглавлял Riot, которая также принадлежала Telenet (в 1994-м ее закрыли). По решению Namco, игру называли Tales of Phantasia, и хотя сперва предполагалось, что на прилавках она появится в 1994-м, из-за всех конфликтов ее выпустили только в декабре 1995-го. Тем не менее, даже с такой задержкой она оказалась одной из самых технически совершенных игр для SNES на рынке – в заставке звучала песня, персонажи выкрикивали названия всех приемов и заклинаний (техническое решение – заслуга программиста Хирою Хацусибы), а картридж достиг рекордного размера в 48 Мбит.

В тот же месяц Konami опубликовала в Японии первую часть Suikoden (PS one), а на Saturn появилась Shin Megami Tensei: Devil Summoner от Atlus. Владельцы SNES тоже не страдали от нехватки RPG: подоспела Dragon Quest VI от Enix. Вдобавок, еще в августе 1995-го Square издала для SNES Chrono Trigger, в сентябре – Seiken Densetsu 3, а в ноябре – Romancing Saga 3. Из всего перечисленного как раз Seiken Densetsu 3 ближе всего к Tales of Phantasia – в обеих драки идут не пошагово, а в реальном времени. При этом каждая хороша по-своему. В третьей Seiken Densetsu – шесть героев на выбор (они различаются по навыкам плюс сценарий прохождения немного меняется в зависимости от персонажа), возможность менять класс бойца и выбирать, какие параметры улучшить при получении нового уровня. Вдобавок,

схватки здесь – без перехода на дополнительный экран. В Tales of Phantasia, напротив, на характеристики влияет только экипировка и оружие, героя выбирать не дают, а сражения разворачиваются на отдельных аренах. Боевая система, придуманная Wolfteam, оказалась настолько удачной, что и дальнейшие Tales of от нее не отказались. Игрок напрямую управляет только лидером отряда, причем в зависимости от того, какую клавишу на D-pad он нажимает одновременно с кнопкой атаки, приемы героя меняются. Скажем, если нажать «вниз», персонаж не рубанет наотмашь по противнику, а использует колющий удар. За действия двух соратников отвечает AI, но с помощью меню можно приказывать им использовать какой-то конкретный прием (пока меню активно, бой приостанавливается).

Но Джо Асанума не стал дожидаться, когда Tales of Phantasia доберется до японских магазинов. В начале 1995-го он покинул Wolfteam вместе с Ёсихару Готандой и Масаки Норимото, решив создать собственную студию. За ними потянулись другие сотрудники – в том числе, уже упомянутый Хирою Хацусиба и специалисты по графике – Ёсиаки Инагаки и Кенити Канекура. Новая компания

появилась на свет в марте 1995-го и получила название tri-Ace в честь тройцы основателей. Поговаривают, что геймдизайнеров частично проспонсировала Square, но верится в это с трудом, ведь до 2003-го все игры студии издавала Enix. А Эйджи Кикуги связал свою судьбу с Wolfteam (со временем Namco выкупила ее у Telenet и переименовала в Namco Tales). Он продолжил заниматься сериалом Tales of, добившись значительных успехов: в Японии Tales of считается третьим по популярности RPG-сериалом – после Final Fantasy и Dragon Quest. Композитор Мотоо Сакураба остался в хороших отношениях со всеми: и с tri-Ace сотрудничает, и для Tales of пишет музыку как фрилансер.

Tales of Phantasia сыграла не последнюю роль в том, что tri-Ace начала специализироваться на action-RPG. Первая разработка студии – Star Ocean: Fantastic Space Journey – вышла для SNES в июле 1996-го. Сражения в ней организованы на схожий лад (геймер напрямую контролирует только лидера отряда, а для трех союзников задает схемы поведения), но поле боя уже не выглядит ареной из двухмерного beat'em up и по нему можно передвигаться в четырех направлениях. Кроме того,

концовка меняется в зависимости от того, кого именно из доступных персонажей рекрутировать в отряд и как развивать отношения с ними. На мнение напарников о герое влияет и его поведение во время сюжетных сцен, и выбор фраз в необязательных сценках (здесь их называют Private Actions). Для сравнения, внеплановые беседы между бойцами появились и во второй части Tales of, Tales of Destiny, которая вышла для PS one в 1997-м, однако на геймплей они никак не влияют. Вдобавок, из американского издания их убрали – для субтитров на экране не было места, а разоряться на актеров озвучки в Namco не захотели.

Сюжет в Star Ocean завязан на путешествиях между планетами (в tri-Ace очень любили Star Trek), здесь есть лазерные мечи (реверанс в сторону Star Wars), а войны ведутся с применением биологического оружия. И при этом она не выделяется среди остальных фэнтезийных RPG того времени настолько сильно, как можно предположить: просто потому, что большую часть времени герои путешествуют по фэнтезийным мирам. Как создатели объясняли впоследствии, они хотели привлечь широкую аудиторию и потому не стали делать чистую sci-fi. Но и в последующих выпусках Star Ocean фэнтези-составляющая сохранилась. Часто говорят, что она стала меньше, но, скажем, в Star Ocean: The Second Story пол-игры проходит в типичном мире мечников и магов, без всяких космических полетов. В третьей Star Ocean тоже долго поддерживают иллюзию, что всю игру персонаж будет думать, как бы убраться с планеты, где по земным меркам – сущий 16 век. Разве что в Star Ocean IV быстро обозначают, что команде придется часто путешествовать и пасторальными деревеньками дело не ограничится.

Асанума выступил директором, Норимото отвечал за геймдизайн, Готанда – за сценарий и руководство программистами. Тем же составом они взялись за Star Ocean: The Second Story для PS one. Бое-

Если персонаж в Till the End of Time покидает отряд и спустя какое-то время возвращается, то уровень у него останется прежним. Так, например, происходит с Софией, которая исчезает после нескольких обучающих сражений. И когда она снова присоединяется к команде, то выясняется, что у нее все еще первый уровень, в то время как соратники – сплошь 40+. Соответственно, приходится возвращаться в ранние локации и качаться там. Зато в «режиссерской» версии можно получить боевой трофей – за прокачку персонажа на 20 уровней за одну схватку.





Эксцентричная блондинка Велч Вайнгард впервые появляется в третьей Star Ocean: она трудится в местной гильдии изобретателей. А если точнее, спит на рабочем

месте, поскольку, как она объясняет, желающих что-нибудь изобрести стало как-то мало. Впоследствии ее добавили в PSP-римейки двух первых Star Ocean,

разрешив завербовать в команду. В Star Ocean: The Last Hope Велч перекрашивает волосы и снова держится подальше от драк: заведует опытами по изготовлению

различных предметов из подручных запчастей (причем не бросает команду даже тогда, когда начальство приказывает оборвать с ними контакт).



Star Ocean: Till the End of Time



Star Ocean: The Last Hope

В большинстве JRPG персонажи могут дослужиться максимум до 99 или 100 уровня, но в Star Ocean лимит – 255.

вая система перекочевала в нее напрямую из первой части – так же, как мини-сценки между персонажами, которые прижились и в дальнейших Star Ocean. Главное новшество – здесь предлагают выбрать, кого из двух главных героев взять под опеку. Они по ходу игры встречаются и путешествуют вместе, но, например, если лидером отряда становится девица Рена, ей позволяют насовсем завербовать в команду мечника Диаса. А Клод, чей отец участвовал в событиях первой Star Ocean, такой возможностью не располагает. Разумеется, заранее об этом никто не предупреждает, да и добиваться расположения некоторых союзников, не сверяясь с готовым прохождением, – задача нетривиальная. Впрочем, так же обстояли дела и в оригинальной Star Ocean, и во многих других играх. А когда в PSP-римейк 2009 года добавили аниме-врезки, проблему с возможным отсутствием персонажа в отряде решили очень просто, оставив в видеороликах только Клода и Рену.

The Second Story засвидетельствовала, что в tri-Ace любят добавлять в новый проект отсылки к предыдущим работам – традиция, которая сохранилась и по сей день. Здесь снова появляется секретный супербосс из первой Star Ocean – андроидное существо которое зовут Габриэлой (в последующих выпусках его именуют Габриэлем). Заодно в этом выпуске дебютирует еще один секретный супербосс, который тоже перекочует в дальнейшие игры студии – Ethereal Queen.

Вторая часть вышла в Японии в августе 1998-го. В отличие от оригинального выпуска, она перебралась через океан (Star Ocean для SNES не локализовали, поскольку тогда закрылось американское отделение Enix), локализацией занималась Sony. Игра оказалась невероятно успешной: суммарные продажи превысили 1 млн копий. Для сравнения, первая Star Ocean разошлась тиражом в 235 тыс. экземпляров.

Когда работа над The Second Story завершилась, Джо Асанума покинул tri-Ace – предположитель-

но, чтобы организовать компанию Headlock (она существует до сих пор и занимается онлайн-играми). В студии тем временем кипела работа над Valkyrie Profile для PS one. Готанда взял на себя обязанности режиссера, а Норимото занялся геймдизайном.

Valkyrie Profile даже по нынешним меркам – необычная action-RPG. Во-первых, главная роль в ней безоговорочно отдается сильной женщине – не молоденькой проститутке вроде Рены, а опытной воительнице-валькирии Леннет. Она разыскивает души погибших героев, чтоб набрать для бога Одина войско к предстоящему Рагнарёку. Конечно, по мере развития событий игрок узнает, что Леннет не всегда была настолько уверенной в себе, и заодно убеждается, насколько она добрая и самоотверженная, но главного это не меняет.

Во-вторых, чтобы попасть в отряд Леннет, персонажи должны умирать, и многие приключения строятся вокруг смерти того или иного героя. Жаль только, что



В Till the End of Time появляются гостевые персонажи из Valkyrie Profile: Лезард Валет (такой же ушлый, как и в оригинале), Люсьен (большая любовь Леннет), сама Леннет и богиня Фрейя. Обе дамы выступают как опциональные боссы, причем Фрейя оказывается даже сильнее Ethereal Queen.



большинство бойцов, присоединившись к валькирии, уже никак не проявляют себя вне сражений – молчат, словно в рот воды набрали. Вдобавок, их действительно нужно отправлять в Асгард, тем самым исключая из отряда (в финальном подземелье они, за редким исключением, возвращаются). Взамен валькирия получает различные игровые бонусы и остается на хорошем счету у Одина (если рейтинг валькирии упадет ниже дозволенного, последует плохой финал).

В-третьих, исследование подземелий обставлено как двухмерный платформер. Драки тоже заметно отличаются от того, что предлагает Star Ocean. В отряде может быть до четырех бойцов, каждому соответствует одна из «символьных» кнопок. Нажимавшь ее – персонаж выполняет фирменный прием. У каждого героя существует свой лимит атак за раунд, но если правильно рассчитать время (когда кому вступать в бой и в какой последовательности), можно удлинить

PSP-римейк первой Star Ocean – Star Ocean: The First Departure – вышел в Японии в конце 2007-го (не прошло и года, как свет увидела американская локализация). В его основе – улучшенный движок

второй Star Ocean (для персонажей и их противников используются двухмерные спрайты, но боевые арены и интерьер домов выполнены в 3D), поэтому правила боев, а также система навыков взяты

из сиквела. Расширен список доступных соратников (добавили двух героинь – Эрис и Велч), соответственно увеличилось число мини-сценков, но сюжет от этого значительно не меняется. PSP-

римейк второй части последовал в апреле 2008-го (в Японии; до Штатов он добрался в январе 2009-го). В нем, по сравнению с оригиналом, улучшили графику, а новый персонаж – только один (Велч).



Star Ocean (SNES)



Star Ocean: The First Departure (PSP)



Star Ocean (SNES)



Star Ocean: The First Departure (PSP)



Star Ocean: The Second Story (PS one)



Star Ocean: Second Evolution (PSP)



Star Ocean: The Second Story (PS one)



Star Ocean: Second Evolution (PSP)

цепочку ударов за счет бонусов-суператак и тем самым нанести больше урона соперникам.

Если сложить все это вместе, получается замечательная action-RPG, в которую до сих пор интересно играть. Star Ocean: The Second Story тоже неплохо сохранилась, но у Valkyrie Profile есть преимущество – уж очень она нестандартна. Истории умирающих героев могут показаться неоригинальными, однако основной сюжет с лихвой это компенсирует – особенно когда на сцене появляется Лезард Валет, маг с повышенным интересом к генетическим экспериментам. Правда, правило насчет «наилучшую концовку нельзя получить без руководства» действует и тут (всего концовок три).

Valkyrie Profile вышла в декабре 1999-го (суммарные продажи в Японии и в США превысили 700 тыс. копий). В том же году от команды отделился Хирою Хацусиба. Он основал студию tri-Crescendo, которая сначала занималась звуковым сопровождением для игр tri-Ace. Но в 2001-м Хацусиба объединил силы с Monolith Soft и возглавил разработку Baten Kaitos для GameCube. Впоследствии он трудился над Baten Kaitos II (GC) и Eternal Sonata (PS3, Xbox 360) и до сих пор руководит tri-Crescendo.

В июне 2001 появилась Star Ocean: Blue Sphere для GBC, первый эксперимент tri-Ace с портативными платформами (подробнее о ней – во врезке). В студии также осваивали железо нового поколения – третья часть сериала, Star Ocean: Till the End of Time, предназначалась для PS2. Готанда и в этот раз взял на себя обязанности режиссера, а Нормито занялся геймдизайном. Новинка попала в японские магазины в феврале 2003-го (издателем в очередной раз выступила Enix, которая спустя несколько недель объявила о слиянии со Square), и от пользователей тут же посыпались жалобы на многочисленные баги: доходило до того, что игра зависала на некоторых боях. Но в Enix сразу заявили, что проблема не в разработчиках, а в железе: дескать, Star Ocean 3 программировали с использованием библиотек, которые отсутствуют у самых первых моделей PS2, но появились впоследствии. И раз пострадали только те, кто приобрел консоль на запуске, то нет смысла

отзывать весь тираж третьей части. Всем потерпевшим издатель посоветовал обратиться напрямую в Sony за компенсацией.

Тем не менее, в январе 2004-го японцы получили так называемую «режиссерскую» версию Till the End of Time на двух дисках – без багов, с дополнительными персонажами и бонусными лабиринтами, а также versus-режимом, в котором можно было померяться силами с другими игроками. Именно ее и локализовали на Западе – как в Америке, так и в Европе.

Из третьей Star Ocean убрали случайные схватки – неприятели видны на карте. Бои подчиняются новым правилам: теперь персонаж может выбыть из строя не только в том случае, если его здоровье упадет до нуля, но и если закончится запас маны (здесь – Mental Points). Существуют специальные приемы, позволяющие бить именно по MP противника, но их легко растерять классическим способом, растратив на заклинания. Отряд уменьшился до трех бойцов (против прежних четырех), игрок по-прежнему напрямую управляет только одним, но подопечного разрешают сменить на лету. Поведение AI – один из наиболее спорных моментов, поскольку очень легко поверить, что какой стиль поведения союзникам ни прописывай, лучше всего у них получается выставлять себя идиотами. Однако на AI можно повлиять, прокачивая базовые параметры персонажа. Например, чем выше «защита», тем чаще герой будет уворачиваться и вернее оценивать ситуации, когда уже пора побереечь себя, а когда можно не суетиться.

Одновременно нельзя вбрасывать очки только в одну характеристику, забывая о другой. Скажем, боец с высокой «защитой» и очень низкой «атакой» побойтос перейти в наступление. Какое-то время была очень популярна теория, что AI перенимает тактику игрока, пока тот вручную управляет персонажем (даже руководство на эту тему в Интернете появились), но она не подтвердилась.

Впрочем, не только поведение AI вызвало негодование геймеров. Till the End of Time угодила не в один список «игр, отличившихся отвратительными сюжетными поворотами» – и все потому, что где-то на середине прохождения выяснялось, насколько сильно герои заблуждались насчет реальности

окружающего их мира и цели собственной миссии. Даже их существование как личностей – и то оказывалось под вопросом: мол, люди они или «просто колода карт»? Как ни странно, аналогичный сюжетный ход в Digital Devil Saga (первая часть, напомню, вышла на родине в июле 2004-го, а в США – в апреле 2005-го) настолько бурную реакцию не вызвал. Возможно, потому, что по мере прохождения у геймера накапливается немало вопросов, а

внезапное откровение как раз – хорошее объяснение происходящему, в то время как в Star Ocean ничто не предвещает сюрприза.

После третьей Star Ocean Готанда неожиданно складывает с себя режиссерские полномочия и следующий релиз tri-Ace – Radiata Stories для PS2 – курирует Наоки Акияма, который до этого делал Star Ocean: The Blue Sphere для GBC. Но об этом – в следующем выпуске. **СИ**

| 03.1995 | ОСНОВАНА TRI-ACE LIMITED | |
|---------|---|---|
| 07.1996 |  | STAR OCEAN SNES Япония |
| 07.1998 |  | STAR OCEAN THE SECOND STORY PS one Япония |
| 12.1999 |  | VALKYRIE PROFILE PS one Япония |
| 04.2000 |  | STAR OCEAN: THE SECOND STORY PS one Европа |
| 06.2001 |  | STAR OCEAN: BLUE SPHERE GB Япония |
| 02.2003 |  | STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME PS2 Япония |
| 01.2004 |  | STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME - DIRECTOR'S CUT PS2 Япония |
| 10.2004 |  | STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME PS2 Европа |
| 01.2005 |  | RADIATA STORIES PS2 Япония |
| 03.2006 |  | VALKYRIE PROFILE: LENNETH PSP Япония |
| 06.2006 |  | VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA PS2 Япония |
| 04.2007 |  | VALKYRIE PROFILE: LENNETH PSP Европа |
| 09.2007 |  | VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA PS2 Европа |
| 12.2007 |  | STAR OCEAN: THE FIRST DEPARTURE PSP Япония |
| 04.2008 |  | STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION PSP Япония |
| 09.2008 |  | INFINITE UNDISCOVERY Xbox 360 Европа |
| 09.2008 |  | INFINITE UNDISCOVERY Xbox 360 Япония |
| 10.2008 |  | STAR OCEAN: THE FIRST DEPARTURE PSP Япония |
| 11.2008 |  | VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME DS Япония |
| 02.2009 |  | STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION PSP Европа |
| 02.2009 |  | STAR OCEAN: THE LAST HOPE Xbox 360 Япония |
| 03.2009 |  | VALKYRIE PROFILE: COVENANT OF THE PLUME DS Европа |
| 06.2009 |  | STAR OCEAN: THE LAST HOPE Xbox 360 Европа |
| 01.2010 |  | END OF ETERNITY PS3/Xbox 360; Япония |
| 02.2010 | | STAR OCEAN: THE LAST HOPE INTERNATIONAL PS3 Япония |
| 02.2010 | | STAR OCEAN: THE LAST HOPE INTERNATIONAL PS3 Европа |
| 03.2010 | | RESONANCE OF FATE PS3/Xbox 360; Европа |
| 12.2012 | | FRONTIER GATE PSP Япония |
| 01.2012 | | BEYOND THE LABYRINTH 3DS Япония |

В 2006-м Valkyrie Profile портировали на PSP. Американское издание появилось спустя несколько месяцев после японского, и только европейцам пришлось ждать год. Перевод заново отредактировали, и заодно показали, что когда Лезард Валет телепортируется, то стоит в пентаграмме (в локализации для PS one цензоры этого не допустили).



Star Ocean: Blue Sphere для GBC – сиквел The Second Story, действие в ней разворачивается спустя два года после событий оригинальной игры. Персонажи все те же – Клод, Рена и их спутники. Впервые в сериале враги ходят по лабиринтам, не таясь (случайные стычки отменены), и присутствует versus-режим: два пользователя могут объединить консоли кабелем и устроить потасовку своих команд (разумеется, у каждого должен быть собственный картридж). Позднее все это появилось в Star Ocean: Till the End of Time. Blue Sphere, как и ее римейк для мобильных телефонов, не выходили за пределы Японии.



▲ Умильные враги – традиционное зрелище для JRPG.



▲ В Star Ocean 2 игрока долго водят за нос, убеждая, что Клод вплоть до финала будет сидеть на фэнтезийной планете.

В Star Ocean: The Second Story героиня случайно форматирует жесткий диск компьютера. Игра тут же сообщает: «Геймеры, не берите с нее пример!»



ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛОВ, ТАК И НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНД – ГЛАВНЫЙ, ПРОСТИТЕ, ТРЕНД ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ. НОВОСТИ О ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛАХ, ВНОВЬ ВСТАЮЩИХ В СТРОЙ, ПРИХОДЯТ ОДНА ЗА ДРУГОЙ. ВОТ В БОКСАХ RIGANNA GAMES КОНСТРУИРУЮТ НОВЫЙ MESHWARRIOR, ВОТ В СОСЕДНЕМ АНГАРЕ ПЫТАЮТСЯ ВОССОЗДАТЬ КЛАССИЧЕСКУЮ X-COM. ЧИТАЯ ОБЗОРЫ И ПРЕВЬЮ «ВОСКРЕСШИХ» ИГР, ПОНЕВОЛЕ ЗАДАЕШЬСЯ ВОПРОСОМ: А КАКИМИ ВИДЕЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛОВ ИХ СОЗДАТЕЛИ? ЧТО ДОЛЖНО БЫЛО СТАТЬ С ЗЕМЛЕЙ FALLOUT 3 ОТ BLACK ISLE, ЗАЧЕМ BLIZZARD ПОНАДОБИЛОСЬ ДЕЛАТЬ РИСОВАННЫЙ ПРИКВЕЛ К WARCRAFT 2 И КУДА ОТПРАВЛЯЛСЯ РОГАТЫЙ ВЛАСТЕЛИН В DUNGEON KEEPER 3? НАШ СЕГОДНЯШНИЙ РАССКАЗ – ОБ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НОСИЛИ ГРОМКИЕ ИМЕНА И КОТОРЫХ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДАЛИ, НО ТАК И НЕ ДОЖДАЛИСЬ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ФАНАТЫ.



01

PROJECT VAN BUREN (FALLOUT 3)

ОСТОРОЖНО, BLACK ISLE ЗАКРЫВАЕТСЯ

В Fallout 3 должно было появиться множество реально существующих мест – от города Денвера до Гранд-Каньона.

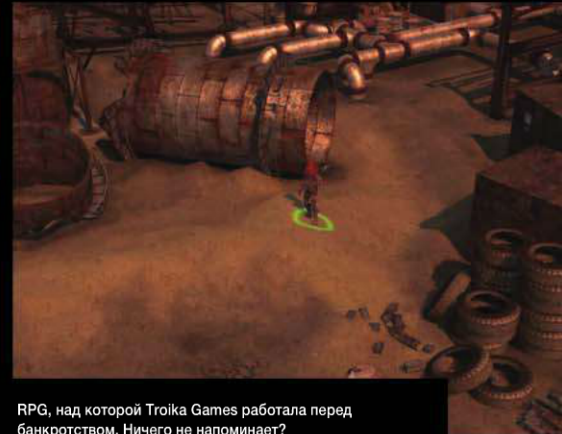


Жанр: постапокалиптическая RPG v3.0

Разработчик: Black Isle Studios

Издатель: Interplay Entertainment

Мартин Ван Бюрен – восьмой президент США. В Interplay сложилась традиция давать своим проектам рабочие названия в честь хозяев Белого Дома или их заместителей. Упомянутая в нашей статье *Baldur's Gate 3* проходила под именем «Вашингтон». Первая *Baldur's Gate* была известна как «Джексон» (предшественник Ван Бюрена), *Lionheart* – «Квинси», *Icwind Dale* – «Адамс», не дожившая до релиза *Torn* – «Джефферсон».



RPG, над которой Troika Games работала перед банкротством. Ничего не напоминает?

Что было: Несостоявшаяся третья часть легендарной RPG появилась на свет весной 2001 года – сразу после релиза *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Провал «Братства Стали» и уход из Black Isle трех отцов-основателей *Fallout* – Тимоти Кейна, Леонарда Боярского и Джейсона Андерсона – давали фанатам серьезный повод для опасений. Но разработчики делали бравадный вид и уверенным голосом заявляли, что все будет «о'кей».

Играть нам предстояло за заключенного (севшего за дело или по ложному обвинению – можно было бы выбрать самому при создании персонажа). Выйдя из тюрьмы досрочно – после того как ее сровняли с землей неизвестные налетчики, – наш герой активно включался в войну между старым добрым Братством Стали и Новой Калифорнийской Республикой. Надо ли говорить, что именно его действия и определяли исход конфликта?

Впрочем, в конце все равно выяснялось, что события игры есть хитроумный план злого ученого Виктора Пресперио. Последний задумал получить пульт управления от орбитальной платформы с ядерными боеголовками и окончательно вычеркнуть человечество из списка обитателей нашей Вселенной. Что интересно, помешать его планам мы не успевали в любом случае, зато в наших силах было выбрать, куда именно направить ракеты, – и тем самым определить будущее планеты.

Дальнейшая история пересказывалась уже не раз – новая ролевая система, два года ожидания, локальный финансовый кризис в одной

отдельно взятой Interplay и трагическая смерть Project Van Buren.

Что стало: Troika Games, основанная ушедшими из Black Isle Кейном, Боярским и Андерсоном, позже пыталась выкупить *Fallout 3*. Однако тонущая Interplay запросила слишком большую сумму, а пока они торговались, пошла на дно и сама Troika Games. Постъядерный мир в итоге стал собственностью Bethesda Softworks, которая сделала свой *Fallout 3*, с блек-джеком и видом от первого лица. Демоверсия *Van Buren* до сих пор гуляет по Сети, а многие сюжетные решения из закрытой игры были позаимствованы для *Fallout: New Vegas*, над которой работали ряд бывших сотрудников Black Isle.

▼ Примерно так должна была выглядеть новая ролевая система.



Team Fortress 2: Brotherhood of Arms (Valve Corporation/Valve Corporation) – это совсем не та *Team Fortress 2*, о которой вы подумали. Эта *Team Fortress 2* должна была увидеть свет в 2001 году как самостоятельная игра, серьезный тактический шутер без всяких намеков на мультики. Нам обещали обилие военной техники, акцент на совместной прохождении миссий, парашютный десант на вражеские позиции... Едва не предвосхитив *Call of Duty* и еще много кого, *Brotherhood of Arms* тихо задохнулась в подвалах Valve, чтобы через пару лет всплыть как приложение к приключениям Фримана.

Вот так должны были выглядеть герои *Team Fortress 2* по первоначальной задумке авторов.



JAGGED ALLIANCE 3 / JAGGED ALLIANCE 3D

JAGGED ALLIANCE, КОТОРЫЙ МЫ ПОТЕРЯЛИ

Что было: В июне 2004 года мир облетела радостная весть: сериал Jagged Alliance, пять лет находившийся в подвешенном состоянии, все же получит продолжение. Причем не одно, а сразу два. Причем от российского производителя. Никому тогда и в голову не могло прийти, что все это – начало долгой сказки с грустным концом. Итак, работы были поручены GFI, которая, в свою очередь, подарила для этого МиСТ ленд-ЮГ. Изначально предполагалось, что Jagged Alliance 3D выйдет почти сразу и станет той же JA2, только с трехмерной графикой. Jagged Alliance 3 должна была увидеть свет позже и представлять собой полноценное продолжение с рядом серьезных изменений.

Так, в JA3 предполагалось ввести сразу несколько фракций, что открывало возможности для дипломатических игр. Наемники с их уникальными характеристиками каждый раз распределялись между сторонами конфликта случайным образом – так что персонажи, прежде сражавшиеся за вас, в новой игре могли оказаться по ту линию фронта.

Но ни «сразу», ни «позже» у разработчиков не получилось. Производство обеих игр затянулось, а тут еще GFI раз-

родилась ни с кем не согласованным анонсом о планах перенести Jagged Alliance в real-time. Решение, само собой, вызвало бурю «поддержки» у фанатов. Закончилось все тем, что в сентябре 2005 года канадская Strategy First от греха подальше закрыла Jagged Alliance 3, а в августе 2006 отозвала и Jagged Alliance 3D. Впрочем, это не помешало им в декабре того же года снова обратиться к русским разработчикам – «Акелле» и F3 Games. Новая Jagged Alliance 3 должна была представлять смесь обеих игр. К обещанному ранее трехмерности и нескольким враждующим сторонам добавились разрушаемые постройки, мультиплеер с возможностью совместного прохождения миссий и еще много чего хорошего. Однако проект постепенно сошел на нет, и тихо умер даже без объявления о собственной смерти.

Что стало: В марте 2010-го немецкое издательство bitComposer Games выкупило у Strategy First права на сериал и объявила о разработке своей версии Jagged Alliance 3, не имеющей никакого отношения к трудам российских разработчиков. Она, впрочем, тоже так тихо и умерла.



Жанр: две пошаговые стратегии с элементами тактики

Разработчик: МиСТ ленд-ЮГ/GFI, F3 Games
Издатель: Strategy First

DUNGEON KEEPER 3: WAR FOR THE OVERWORLD

ВСЕ ПЛОХОЕ КОГДА-НИБУДЬ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ



◀ War for the Overworld так и осталась на уровне дизайн-документа – ни программисты, ни художники даже не успели приступить к работе.

Жанр: RTS-симулятор темного властелина с непрямым управлением

Разработчик: Bullfrog
Издатель: Electronic Arts

Что было: Единственным материальным доказательством существования третьего эпизода Dungeon Keeper был специальный ролик, прилагавшийся к подарочному изданию второй части. В нем было показано, как главный герой, покачивая рогатой головой, выходит на свет божий. В видео заключался и основной смысл Dungeon Keeper 3 – на сей раз сеять зло и несправедливость нам предстояло уже на свежем воздухе.

В соответствии со всеобщей модой, к знакомым нам силам зла и добра должна была прибавиться третья фракция. Причем играть можно было бы за каждую из сторон, благо в третьей части Bullfrog собиралась уделить основное внимание мультиплееру.

Работы над War for the Overworld стартовали сразу после выхода Dungeon Keeper 2, в ноябре 1999 года. В феврале 2000-го игра была официально анонсирована, а уже через месяц на ней стоял штамп «заморожено до лучших времен». Electronic Arts как раз приняла доктрину «меньше новаций, больше денег», и экспериментальный Dungeon Keeper 3

был закрыт в угоду более надежным в финансовом плане играм (а именно – консольным проектам по мотивам «Властелина колец» и «Гарри Поттера»).

Что стало: Через несколько лет была закрыта и сама Bullfrog, а ее сотрудники разбежались по разным отделениям Electronic Arts. Нет никаких оснований предполагать, что в ближайшее время дело сдвинется с мертвой точки.



▲ Последние скриншоты Jagged Alliance 3D. Вскоре после этого игра превратилась в «Джас: Работа по найму».

04

BALDUR'S GATE 3: THE BLACK HOUND

БОГ ТРОИЦУ ЛЮБИТ?

Что было: Закрыв в 2001 году многообещающую Tron, Black Isle бросила высвободившиеся силы на продолжение сериала Baldur's Gate. The Black Hound разительно отличалась от своих знаменитых предшественниц. Вместо эпической резни с детьми Баала в главных ролях нас ожидала куда менее масштабная игра с упором на квесты и исследование окружающего мира, а не на постоянное повышение уровня.

Собственно, поначалу The Black Hound вообще никакого отношения к Baldur's Gate не имела, а перед двоеточием должны были стоять буквы «D&D». Но вскоре сотрудничество Interplay с Wizards of the Coast закончилось – тогда и было решено задействовать громкое имя, чтобы привлечь внимание игроков.

Специально для The Black Hound был создан новый 3D-движок, и, если верить возглавлявшему проект Джошу Союеру, разработка продвигалась очень бодрым темпом. Однако в 2003 году Baldur's Gate 3 накрылась тем же тазом, что и остальные проекты Interplay.

Что стало: В свободное от работы в Obsidian Entertainment время Джош Союер создал по мотивам The Black Hound одноименный мод для Neverwinter Nights 2. В Интернете тем временем периодически всплывали заявления о том, что Atari вот-вот анонсирует Baldur's Gate 3 – в том числе и от самой Atari. Однако воз и ныне там.



ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ БЫЛ ЗАКРЫТ
В УГОДУ БОЛЕЕ НАДЕЖНЫМ
В ФИНАНСОВОМ ПЛАНЕ ИГРАМ.

▲ Скриншоты оригинальной The Black Hound не сохранились. Здесь вы можете наблюдать мод для Neverwinter Nights 2.

Жанр: RPG, не похожая на Baldur's Gate
Разработчик: Black Isle Studios
Издатель: Interplay Entertainment

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

ЖЕЛЕЗНОЕ ПРАВИЛО BLIZZARD

Animation Magic ответственно подошли к воссозданию мира Warcraft – перед вами самая настоящая консерватория грифонов.



Жертвами «железного правила Blizzard» стали еще две игры – постъядерная RTS Shattered Nations (ее разработкой руководил Боб Фитч, один из отцов-основателей StarCraft), а также консольный шутер во вселенной все той же Starcraft под названием StarCraft: Ghost.

Command & Conquer: Renegade 2 (Westwood Studios/Electronic Arts) – попытка сделать продолжение единственного пока шутера по вселенной С&С была предпринята в 2002 году. Ничего принципиально нового Westwood придумать не успела – в 2003-м студия стала собственностью EA, которая закрыла проект в силу малой популярности первой части.

Ни внешне, ни концептуально Renegade 2 не отличался особо от первой части.



Что было: Следующий участник парада не вполне подпадает под определение «продолжение сериала». Но все же он должен был стать полноценной частью истории Азерота и дать начало линейке себе подобных игр, так что пройти мимо него было бы весьма обидно. Да и не каждый день выдается случай рассказать о том, как Blizzard собиралась выпустить рисованный квест (!) во вселенной Warcraft (!!), да еще и от русской студии (!!!).

Подобной идеей «Близзарды» загорелись в 1997 году, через пять месяцев после рождения Battle.net и успеха Warcraft 2: Beyond the Dark Portal. На себя они брали исходный дизайн и непосредственное программирование, а рисование, анимация, озвучка и все остальное были поручены русско-американской студии Animation Magic.

Lord of the Clans представляла собой классическую рисованную авантюру, а ее главному герою, молодому орку по имени Тралл, предстояло пройти не менее классический путь от раба в человеческом поселении до вождя большого племени. Работа над игрой шла быстро, и уже через год у Animation Magic были готовы почти вся графика, головоломки и звуковое сопровождение. К сожалению, сведение всего этого воедино сопровождалось рядом технических проблем, которые сильно смущали Blizzard. Сотрудники российской подраз-



деления Animation Magic позже объясняли это тем, что американские партнеры выходили на связь лишь несколько раз в месяц. Так или иначе, релиз игры несколько раз откладывался.

К тому же осенью 1997 года LucasArts выпустила «конкурирующий» квест The Curse of Monkey Island, продажи которого оказались далеки от ожидаемых. Подумав с полгода, Blizzard свой проект закрыла. Как любят говорить по этому поводу сами авторы StarCraft: «Наше железное правило – выпускать только игры, в которых мы уверены на сто процентов».

Что стало: Сюжет игры лег в основу романа Warcraft: Lord of Clans, который стал вторым в



▲ Над Lord of the Clans работало немало известных личностей – так, Тралла озвучивал актер Клэнси Браун (Курган из «Горца»).

Жанр: рисованный квест с орками
Разработчик: Animation Magic, Blizzard Entertainment
Издатель: не было

истории художественным произведением про Азерот. Тралл оказался активным действующим лицом Warcraft 3 и World of Warcraft. А в марте 2010 года в Сети всплыли 20 минут игрового видео Lord of the Clans – что является косвенным подтверждением слухов о существовании игравальной альфа-версии.

06

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

ИЗГНАНИЕ ИЗГНАННИКА



Воксель – это трехмерный пиксель, точка, имеющая не только длину и ширину, но и высоту. Из таких точек воксельные движки и собирали различные объекты – например, фантастические пейзажи Outcast. Воксели позволяли добиться недоступного обычным движкам качества картинки, но расплатой стал быстрый рост системных требований. Именно поэтому объемные точки так и не стали будущим игровой индустрии.

Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Red Storm Entertainment/Ubisoft Entertainment) – успех дебютной Ghost Recon в 2001 году был настолько велик, что Ubisoft начала разработку второй и третьей части почти одновременно. Сиквел должен был обзавестись новым движком, точнее, сразу тремя – отдельно для PC, PS2 и Xbox. По этой причине PC-версию несколько раз переносили, а потом и вовсе отменили, когда выяснилось, что уже пришло время выпускать третью часть.



Ghost Recon 2 едва не создала уникальный прецедент, когда второй эпизод вышел бы после третьего.



Жанр: квест неземной красоты

Разработчик: Apreal

Издатель: Infogrames

Что было: Рассказ о несбывшихся надеждах был бы неполным без упоминания Outcast 2. Первая часть, вышедшая в 1999 году, без труда собрала вокруг себя армию поклонников, не унимающихся до сих пор. Немудрено: в Outcast уникальной красоты картинка соединилась с по-настоящему захватывающей историей (и революционной для того времени технологией искусственного интеллекта, если уж на то пошло). Анонс продолжения не заставил себя ждать – бывшему морпеху Каттеру Слейду предстояло вновь отправиться в знакомый уже параллельный мир и спасти его обитателей во второй раз подряд.

На этот раз похождения Слейда должны были содержать в разы больше экшна, чем в прошлый раз. Фирменный воксельный движок, позволявший Apreal рисовать волшебную картинку без ущерба для системных требований, ушел в прошлое. На смену ему пришел мо-

торчик Himalaya, отличающийся – если верить бельгийцам – не меньшей красотой, а также способностью к повышенной детализации. По крайней мере, нам обещали, что в Outcast 2 можно будет разглядеть каждую травинку, колышущуюся на ветру.

Увы, но проверить это так и не удалось. Вскоре Apreal заболела распространенной среди разработчиков болезнью под названием «острая финансовая недостаточность». Infogrames несколько раз собирала специальную комиссию, чтобы оценить перспективы Outcast 2, но денег на спасение экономики Apreal издатель все-таки пожалел. Так и закончилась одиссея Слейда.

Что стало: Группа фанатов под названием Eternal Outcasts уже несколько лет делает Open Outcast на основе движка CryEngine (и даже выпустила демоверсию). А для желающих поностальгировать магазин Good Old Games выпустил обновленную версию Outcast, совместимую с современными видеокартами.

▲ К большому нашему сожалению, красота мир Outcast так и не спасла.

ДВИЖОК OUTCAST 2 ДОЛЖЕН БЫЛ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ВОКСЕЛЕЙ И СТАТЬ ЕЩЕ ПРЕКРАСНЕЕ: НАМ ОБЕЩАЛИ, ЧТО В ИГРЕ МОЖНО БУДЕТ РАЗГЛЯДЕТЬ КАЖДУЮ ТРАВИНКУ, КОЛЫШУЩУЮСЯ НА ВЕТРУ.

07

X-COM: ALLIANCE / X-COM: GENESIS

ИНОПЛАНЕТЯНЕ УМИРАЮТ, НО НЕ СДАЮТСЯ

Что было: Вначале была великая и ужасная X-COM: UFO Defense (она же UFO: Enemy Unknown). Потом была ни в чем не уступавшая ей X-COM: Terror from the Deep. А потом Hasbro принялась ставить над X-COM эксперименты в надежде получить популярный бренд. Главные «уфологи» братья Голлоп под шумок умыли руки, а большинство получившихся в итоге игр ужасали разве что фанатов сериала. Парочка наиболее оригинальных экспериментов вообще не дожила до завершающей стадии. Первой в этом списке значится X-COM: Genesis – предпринятая в 1999 году попытка перенести историю об инопланетянах и противостоящих им спецслужбах в полноценное 3D, а заодно и в полноценный real-time. Отвечали за это те же люди, которые только что выпустили ослистаную фанатами X-COM: Interceptor. Специально для нового проекта они создали движок, обещающий немало прелестей – в том числе трехмерную карту земли Geoscape с возможностью масштабирования и интуитивный редактор, позволяющий создавать собственные уровни.

Параллельно с Genesis стартовал проект под названием X-COM: Alliance. Последний и

вовсе представлял собой тактический шутер, этаким Counter-Strike в космосе (причем число бойцов в отряде составляло 12 человек – даже больше, чем в «тактических» сражениях других X-COM). Завязка тоже была перевернута с ног на голову – на этот раз человечество само запускало исследовательский корабль с толпой десантников на борту к далекому миру. По пути «мирные путешественники» наткнулись на заклятых друзей пришельцев и давали последним прикурить уже на их поле. Разработка обоих проектов шла полным ходом, но в 2001 году Hasbro взялась сокращать расходы, и компьютерное отделение оказалось на одной из первых позиций в расстрельном списке.

Что стало: Движок от Genesis лег в основу нескольких игр, в основном консольных. Atari однажды запустила сайт «обновленного X-COM: Alliance», но потом быстро извинилась и все убрала. Ну а за очередное возрождение X-COM взялась 2K Marin, в формате FPS. Повозившись с этой идеей, Take-Two плюнула и заказала стратегию X-COM, которая должна вот-вот выйти.

Жанр: тактический FPS про пришельцев и RTS про них же

Разработчик: MicroProse

Издатель: Hasbro Interactive

▼ Чтобы привлечь мужскую аудиторию, MicroProse сделала большую часть отряда в Alliance женщинами. Но скафандры им снимать не стала.



08

DUNE GENERATIONS

ПЕРВАЯ ОНЛАЙНОВАЯ

Что было: Dune Generations, работа над которой стартовала в 2001 году, могла стать первой в истории (!) онлайн-игрой real-time стратегией. Ну и, по совместительству, очередным пунктом в запланированной Cryo Networks линейке игр по мотивам «Дюны». Если вкратце, то разработчики трудились над симулятором правителя одного из Великих Домов. На словах все выглядело просто – налаживаем добычу ресурсов на родной планете, на вырученные деньги собираем армию и летим перекраивать карту космоса по своему усмотрению. Тот, кого военная карьера не устраивала, может попробовать себя в роли торговца или дипломата – свою

«специализацию» с набором соответствующих бонусов игрок выбирал на старте. Совсем без битв, впрочем, обойтись было нельзя. Сражения протекали в виде RTS-битв на поверхности той планеты, которую вы пытаетесь захватить или отстоять...

Вот так и должна была выглядеть первая интернет-RTS, если бы финансовые проблемы не заставили Cryo Networks сочинить проекту некролог.

Что стало: Ничего. Модное на рубеже веков увлечение «Дюной» сошло на нет, а о Dune Generations с тех пор ничего не слышно.



Жанр: первая в истории онлайн-RTS **Разработчик:** Cryo Networks **Издатель:** Cryo Networks

▲ Generations смогла бы похвастаться как минимум очень и очень приличной графикой.

09

ULTIMA WORLDS ONLINE / ORIGIN, ULTIMA X: ODYSSEY

УЛЬТИМАТУМ ГЭРРИОТА



◀ Мир Ultima Online 2 не был чисто фэнтезийным, а скорее стимпанковым – из-за катаклизма здесь будущее смешалось с прошлым.

Жанр: «MMORPG нового поколения» и «революционная MMORPG»
Разработчик: Origin Systems
Издатель: Electronic Arts

Что было: Анонсированная в 1999 году Ultima Worlds Online: Origin гордо позиционировалась как «онлайновая RPG второго поколения». Так оно, по сути, и было – Origin Systems делала сиквел выпущенной двумя годами ранее Ultima Online, бабушки всех нынешних MMORPG.

Во второй Ultima должно было быть исправлено все, что разработчики не учли при создании первой части. PvP по умолчанию запрещалось везде, кроме специальных арен. Игроки могли объединяться в группы для совместных действий. Каждый класс имел несколько направлений развития. Плюс еще ряд пунктов, которые для нынешних разработчиков MMORPG являются вещами очевидными.

В отличие от «Ультимы» первой, изометрической, сиквел должен был получить полноценный трехмерный движок. Но тут Electronic Arts задалась логичным вопросом – а зачем собственными руками резать Ultima Online, несущую золотые яйца? В марте 2001 года сиквел был закрыт, а его создатели брошены на поддержку первой части.

В 2004 году история повторилась с еще одной онлайновой «Ультимой» – Ultima X: Odyssey. Origin Systems с энтузиазмом взялась за работу, пообещав создать «революционную MMORPG» и вдохнуть жизнь в застоявшийся онлайн-жанр, который в то время делился на две категории: «EverQuest» и «клоны EverQuest».

Главной изюминкой предлагалось сделать систему морального развития героя: характеристики персонажа определялись не только уровнем и навыками, но также чертами личности. Поощаил разбойника, выполняя квест, – повысилась доброта, убил – выросла законопослушность.

Что стало: Ряд задумок, погибших в Ultima Online 2, Ричард Гэрриот реализовал в Tabula Rasa. Ultima X стала последней игрой под именем «Ультима», и на возрождение серии пока особых надежд нет.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К сожалению, нам уже никогда не удастся узнать, как выглядели бы эти игры, доберись они до прилавков. Зато никто не мешает рассматривать те, что пришли им на смену. Проекты анонсируются, закрываются и возрождаются вновь, но меньше их от этого не становится, а игровая индустрия и не думает впадать в спячку. Быть может, лет через 20 мы будем вздыхать, что Bethesda Softworks так и не доделала Fallout 15. Но это будет уже совсем другая история. **СИ**

Sam&Max: Freelance Police (LucasArts/ LucasArts) – в 2002 году LucasArts объявила о возвращении отвязных детективов Сэма и Макса, впервые покоровших сердца фанатов в 1993 году. Новый квест обещал стать полностью трехмерным, но в остальном остаться верным классическим «рисованным» традициям. Однако второго пришествия не получилось, и после полутора лет разработки Сэм и Макс отправились на тот свет. Их кончина подвела черту под эпохой рисованных квестов, подарившей нам такие «не вышедшие» продолжения, как Space Quest 7. Зато на Full Throttle 2 уже собраны деньги на Kickstarter. Надеемся, из этого выйдет толк.



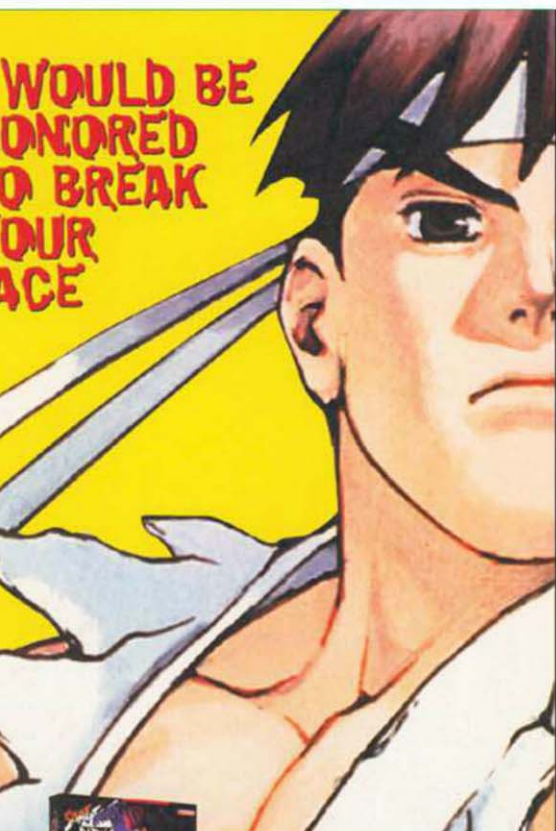
Freelance Police тоже планировалось разбить на шесть эпизодов, так что Telltale Games, выкупившей игру, почти не пришлось ничего менять.





ИГРОВАЯ

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ У НИХ?



П

ерелистывая скопившиеся в редакции кипы зарубежной игровой прессы, испытываешь не только острый приступ ностальгии по старым игрушкам, но и лишний раз радуешься, насколько креативная у американцев (и, в чуть меньшей степени, у европейцев) печатная реклама. Далекая Япония – другой разговор, у них для успеха игры обычно достаточно сделать коллаж с аппетитными анимешными девицами, и потоки геймеров снесут вожделенные диски/картриджи вместе с магазинами. Западные же рекламщики при видимом недостатке хороших художников выезжают обычно на юморе – визуальных и текстовых гэггах. В этом плане журнальная реклама видеоигр в США и Европе, которую публиковали в 80-е и 90-е, крайне интересна, оригинальна и разнообразна. Сегодня мы сконцентрируем наше внимание на консольной журнальной рекламе от Sega и Sony, SNK и Microsoft, LucasArts и Working Designs. Разумеется, наши страницы отведены не только под гениальный западный креатив – напротив, наряду с потрясающими шедеврами дизайнерской и копирайтерской мысли будут встречаться вещи совершенно отвратительные по исполнению (и от этого еще более смешные), будут и просто изящные изобразительные решения, и та самая японская реклама с девочками; короче говоря – все то, что на протяжении многих лет делало игровую прессу яркой и юморной, красочной и запоминающейся, да просто приятной глазу.

ATARI

THERE'S NO COMPARING IT WITH ANY OTHER VIDEO GAME.

Only ATARI makes the games the world wants most. Games that are innovative, intense, incredibly evolving. And totally original.

In 1980 ATARI invaded the minds of millions with Space Invaders®. It went on to become the single most popular video game in the world and thereby launched the space age game category.

Today ATARI's Missile Command® and Asteroids® are the fastest selling home video games in the country. And winning its current success in the arcade, ATARI Pac-Man® is slated for the same next year.

ATARI

▼ Долгожитель игрового мира, дебютировавшая в 1989 году карманная восьмибитка Game Boy изначально присутствовала на рынке только в корпусах из светло-серого пластика. Однако в 1995 году нинтендовцы решили слегка оживить внешний вид машинки: подкорректировали дизайн и стали выпускать корпуса шести расцветок, включая прозрачный пластик. Тем самым Nintendo, похоже, раньше других удачно адаптировала под свои нужды концепцию, впервые реализованную Benetton в рекламе своих товаров. Apple выдумала iMac намного позже...



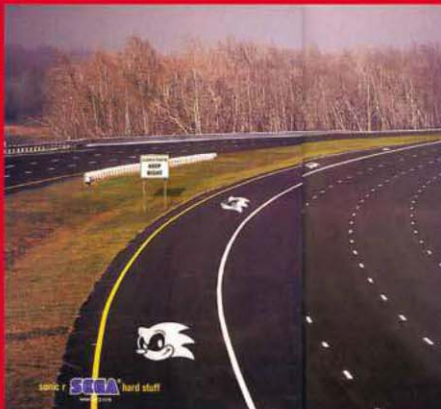
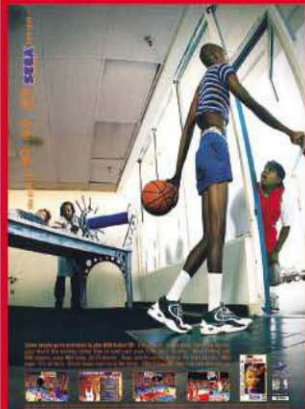
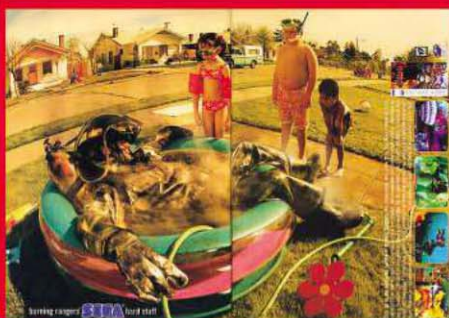
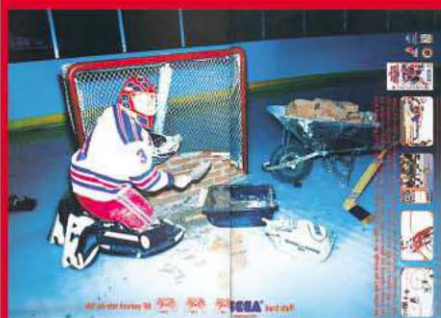
▲ В самом начале восьмидесятых годов прошлого века компания Atari безраздельно правила на домашнем рынке цифровых развлечений. Гигантский отрыв от конкурентов воспевался в рекламных макетах того времени.

РЕКЛАМА

ОБУХОМ ПО ГОЛОВЕ!

Посвященная играм для 32-битной Saturn рекламная кампания Hard Stuff американского отделения Sega запомнилась многим нетрадиционно высокими визуальными решениями. Яркие образы закладывающего ворота кирпичами хоккеиста, растягиваемых на дыбе баскетболистов, нежащегося в детском бассейне пожарного и приветливого продавца нунчак надолго врезались в память геймеров, а после трагедии 11 сентября 2001 года все разом вспомнили проро-

ческую рекламу сетевого сервиса NetLink со взрывающимся Манхэттенном... Надо отдать должное креативщикам Sega — они изо всех сил поддерживали имидж компании, дискредитируемый недальновидными ходами отдела маркетинга. Увы, бизнес есть бизнес: Sega была и остается создателем исключительных игр (и умеет их рекламировать), но большая часть ее приставок не выдерживает конкурентной борьбы.



«Несправедливо, правда? — А кто сказал, что жизнь — справедливая штука?» Легендарный двухстраничный макет по Final Fantasy III (1994) для SNES (FFVI в Японии), которым Square удалось расшевелить немало латентных фэнов RPG.

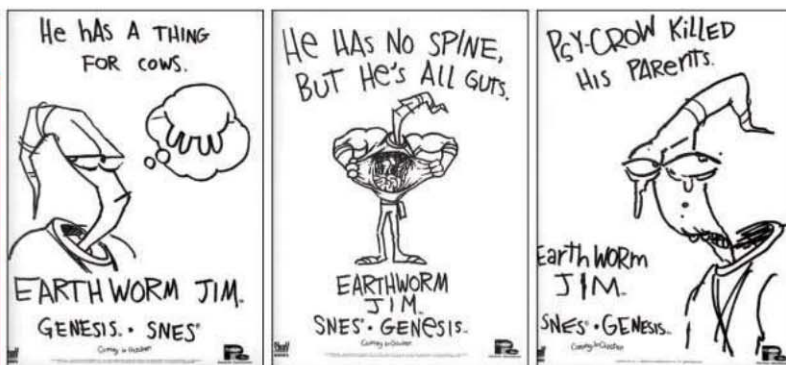
СТРАСТИ-МОРДАСТИ



Явление, бытовавшее на западных игровых рынках в восьмидесятых-девяностых годах, — порочная практика перерисовки обложечных иллюстраций. Считалось, что оригинальные обложки локализуемых японских игр не подходят для англоговорящего игрока, их стиль с трудом воспринимается взращенным на комиксах геймером. Поэтому многие компании заказывали новый арт местным художникам, в результате чего индустрия получила самые чудовищные примеры издевательств над оригинальными проектами. Даже детские игрушки переоформлялись, напоминая после преобразования плакаты «Техасской резни бензопилой». Западные обложки зачастую никак не соотносились с внутриигровой графикой, были отвратны глазу и служили посмешищем для игровых журналов, обычно приводивших для сравнения неизменно выигрышные японские варианты оформления оригиналов. Предлагаем вашему вниманию перерисовки персонажей Breath of Fire, Granstream Saga и Battle Arena Toshinden 3 — откровенное издевательство над рекламируемыми играми.



► Как продать специфичный файтинг Killer Instinct (1996) в специфичном формате Game Boy? Конечно, виртуозно постебавшись над жестокостью этой игры!



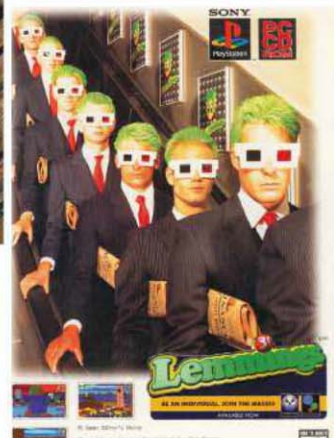
▲ Автор Червяка Джима, Дуг ТенНэйпл (Doug TenNapel), прекрасно понимал, что геймеров можно заинтересовать чем-то необычным, невиданным доселе в игровой рекламе. Так появилась серия простеньких, но ужасно смешных набросков. Заметьте, эта реклама в первую очередь совершенно бескорыстно веселит, а уж потом продвигает конкретный продукт.



▲ «Ваши боевые комбинации и близко не валялись рядом с нашими!» Оригинальный маркетинговый ход SNK и Viz Video — Fatal Fury Special (1995) для Sega CD продавалась в комплекте с аниме-фильмом Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf, служащим отличным представлением игровых персонажей. Тем же путем пошла, например, Bandai, одновременно выпуская игры и аниме .hack.



▼ «Будь индивидуалом. Вливайся в массы», — слоган трехмерной версии Lemmings (1996). Лемминги-клерки спускаются по эскалатору в метро, чтобы развернуть по дороге в Сити свой номерок Financial Times.

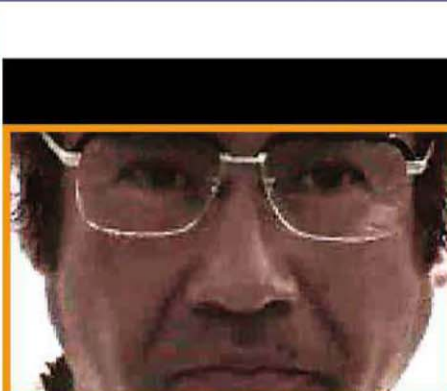
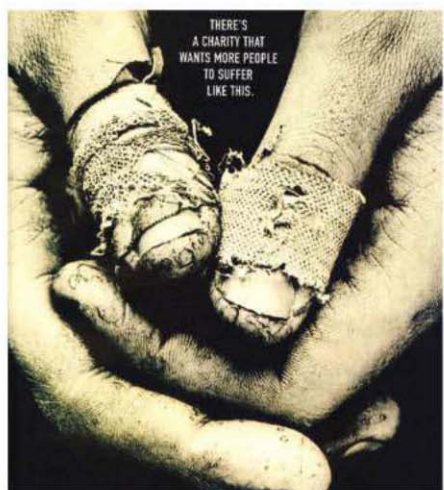


ГЕРОЙ!



▲ В SNK всегда пренебрежительно относились к попыткам американских компаний заказывать собственным художникам обложки и сопроводительные иллюстрации для местных версий игр. На штатовском постере *Samurai Spirits II* (1995) гордо красуется не только нарисованный знаменитым Синки-ро самурай Хаомару, но и надпись на японском.

▼ Типичный образец рекламы из Страны восходящего солнца: никаких особых изысков, но виртуальный зверинец для Game Boy Color населяют настолько необычные животные, что разглядывать их – сплошное удовольствие!

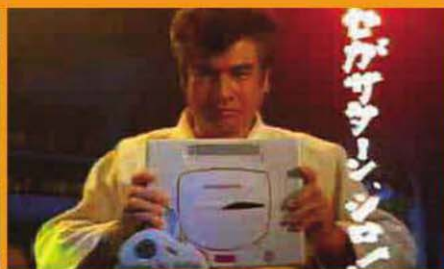


Sega Saturn, позорно сдавшая PlayStation позиции в Штатах, на родине была вполне популярной приставкой. Можно сколько угодно утверждать, что ее японский успех – следствие прекрасной работы с двухмерной графикой, широкого набора файтингов, RPG и dating-симуляторов. Мы-то знаем, что вовсе не игры заставили японцев полюбить Saturn. Нет, это был человек. Имя его – Сегата Санси-ро!

Настоящее лицо игровой рекламы, да что там – олицетворение сущности видеоигр вообще, Сегата Санси-ро стал героем, которого так не хватало миллионам геймеров. Он прибежал и вклеил пару увесистых оплеух каждому, кто не играл на Saturn! Он выигрывал футбольные чемпионаты и конькобежные соревнования, укладывал на лопатки диско-теку, спасал людей из пламени, с армией своих клонов побеждал превосходящие силы неприятеля – и все это при помощи игр от Sega! Серия телевизионных роликов с участием невероятного Сегаты Санси-ро шла по японскому ТВ с 1997 по 1998 год, и этот персонаж стал настоящим символом Sega: под маркой Санси-ро выпускались компакт-диски, плю-

шевые игрушки и даже его собственная игра Segata Sanshiro Presents: Shinken Yu-Gi! Если певец Камуи Гакт, выйдя на улицу, притягивает сотни пищащих японских школьников, то Сегата Санси-ро мог в момент собрать стадион беснующихся фэнов – а потом отмутузить их всех по первое число под звуки гимна в собственную честь!

Неизвестно, кому именно пришла в голову идея снять серию роликов с персонажем-пародией на героя старого фильма Кurosавы «Сугата Санси-ро», однако результат превзошел все ожидания. Сегата, которого играет актер Хироши Фудзика (Hiroshi Fujioka, также он озвучивает отца Рио в японской версии Shenmue), стал чуть ли не национальным героем, прочно связанным в сознании геймеров с имиджем Sega. Последний ролик, в котором Сегата Санси-ро ценой своей жизни спасает штаб-квартиру компании (где разрабатывается преемник Saturn – Dreamcast) от баллистической ракеты конкурентов, считается одним из главных артефактов японской игровой культуры. Сейчас этими шедеврами рекламного креатива (равно как и роликами в поддержку Saturn) можно наслаждаться, например, на youtube.com.



◀ «Ваши пальцы сведет боль, ваш мозг сведет боль, но ваша душа очистится». Sony, продвигая диск Power Source, наглядно демонстрирует нам одно из последствий длительного общения с геймпадом. Хотя реклама, как всегда, слегка преувеличивает...

► Для многочисленных японских H-games и love-sims обычно достаточно изображения нескольких очаровашек-героинь, и толпы поклонников уже смеют релиз с магазинных полок Акихабары и DenDen Town.



THE TURTLES WOULDN'T TRADE THESE ADVENTURES FOR ALL THE SLIME IN HOLLYWOOD.



Here, they've got a new movie coming out - some big Hollywood production. But ask any of the boys, and they'll tell you nothing compares to the radical fun they have on Sega Genesis, Super NES, NES, and Game Boy!

KONAMI



▲ Боба Фетт vs. Владимир Владимирович Путин. Скорее всего, сходство 3D-модели Люка Скайуокера из *Masters of the Teras Kasi* (1997) с известной исторической личностью случайно. Вряд ли это теневая заговор орденитов, руководящих игровым рекламным бизнесом...

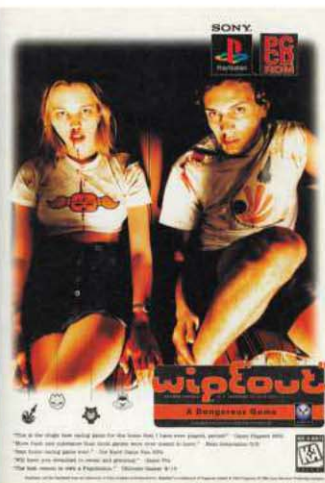


▲ Народное японское развлечение - файтинг на строительной технике «Не стой под стрелой!». Брутальная иллюстрация продвигает героическую балладу об эпических столкновениях желтого металла.



▲ K Working Designs и SNK в борьбе за «чистоту арта» присоединилась THQ: их *Ghost in the Shell* (1997) рекламировалась оригинальной картинкой от авторов игры. Макет, считавшийся тогда скорее исключением, чем правилом. Или THQ попортила дружку со своей совестью?

▼ Красавчики, правда? Так, по мнению Psygnosis, должны выглядеть игроки в *Wipeout* (1996) после долгосрочного общения с любимым программным продуктом. Примечательно, что в таком виде этот модуль публиковался в американских журналах всего один месяц, после чего, очевидно, произошел некий скандал. Вскоре кровь, синяки и ссадины были аккуратно замазаны в Photoshop, и «санитованная» версия благополучно провела на страницах штатовской прессы еще полгода.



VIDEO GAMES ARE

LIKE UNDERWEAR.



YOU GET ATTRACTED
TO THE GOOD ONES.
BUT EVENTUALLY

YOU HAVE TO

CHANGE THEM.

▲ Сеть магазинов Blockbuster, занимающаяся, помимо розничной продажи, еще и прокатом фильмов и видеоигр, тонко подмечает особенность нашего хобби: «Видеоигры похожи на нижнее белье: к ним привыкаешь, но рано или поздно их приходится менять».



▲ Microsoft строила европейскую рекламную кампанию Xbox под лозунгом Play More. Дескать, жизнь коротка - играй больше! Именно этот короткий слоган фигурирует в запрещенном впоследствии телевизионном ролике (вы найдете его на нашем диске) и приводимых здесь печатных рекламных со странным скитом для серфинга, волосатым мылом и педальным оленем. Архив, однозначно.



▲ Вот уж действительно уникальная возможность «взглянуть на Resident Evil глазами режиссера». Реклама RE: Director's Cut (1996) остроумно обыгрывает название игры - случай, когда черный юмор очень даже уместен. При съемках ни одного Синдзи Миками не пострадало.



▲ Primal Image (2000) от Atlus - симулятор модного фотографа. Несмотря на свежесть идеи и аппетитную журнальную рекламу с CG-моделями, даже на привычном ко всему японскому рынку игра показала себя неудачно. Что и заставило Томонобу Итагаки сменить концепцию аналогового развлечения с героинями *Dead or Alive* на пляжный волейбол.

SHIFT HAPPENS.



Warning: Once you start head-to-head, day-and-night high speed 2-player simultaneous racing with Kemco's brake-squealing, nitro-blasting Top Gear for your Super NES, it's almost impossible to stop.



ПРАКТИКА: ВСЕ, ЧТО ВЫХОТЕЛИ ЗНАТЬ ОБ АВТОФОКУСЕ

DVD-ДИСК
ВНУТРИ

DigitalPhoto

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
ЦЕНА 250 РУБЛЕЙ

114

ОКТАБРЬ (114) 2012
WWW.DIGITAL-PHOTO.RU

ТЕМА НОМЕРА

НЮАНСЫ РЕПОРТАЖА

ЦИФРОВАЯ ШКОЛА

РАСШИРЯЕМ
ДИНАМИЧЕСКИЙ
ДИАПАЗОН

ТЕСТЫ

FUJIFILM FINEPIX X10
SONY ALPHA NEX-5R

ФОТОПУТЕШЕСТВЕННИК

ПАРУС, ГАЛС,
КУРС И РАКУРС

14+



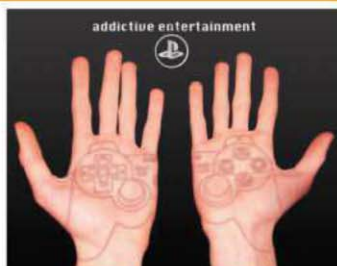
ФОТОГРАФИЯ

КАК СТИЛЬ

ЖИЗНИ

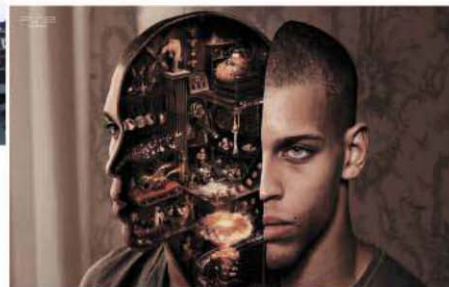
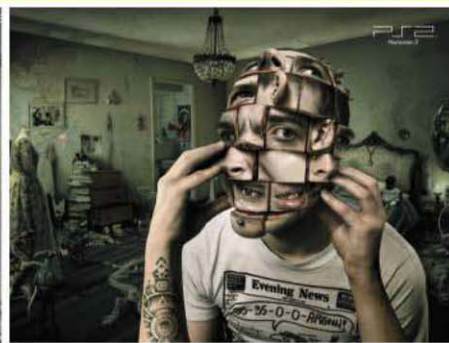
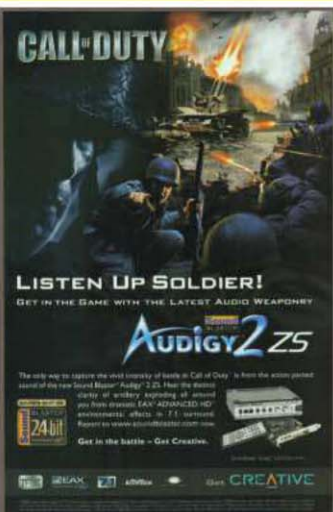
10 ЛЕТ СПУСТЯ

За прошедшие 10 лет в индустрии прошли глобальные перемены. Реклама тоже претерпела изменения, стала в целом серьезнее, собраннее и как-то скучнее. Тем не менее, в мире еще остались уникалы, способные не просто проинформировать потенциального покупателя, но и поднять ему настроение. Поэтому мы решили, что спецматериал 2002 года пора обновить парой новых экспонатов.



▲ «Покупай новую акустику, солдат!» Кому нужны наушники, когда можно ощутить всю мощь артиллерийского обстрела в Call of Duty (2003) с помощью Sound Blaster Audigy 2 ZS? «Будь креативным, мешай соседям и родным!»

▲ Сложно сказать что-то путное по поводу рекламных плакатов Sony, настолько они изобретательны и необычны. Просто посмотрите на них и скажите, эти картины ассоциируются у вас с PlayStation? Как вы думаете, что они означают?



▲ Продажи PSP с белым корпусом сопровождались противоречивой рекламной кампанией. В 2006 году на билбордах в Нидерландах красовались картины, которые у обычной публики ассоциировались отнюдь не с портативной консолью. Скандал был неминуем, но, как кажется, Sony это только на руку.

▲ В 2008 году английский мужской журнал Front решил по-своему отметить релиз слэшера Devil May Cry 4. Взяв за основу промо-скриншоты игры, британцы умело заменили Данте и Неро на свою модель с помощью фотошопа. Даже позы, в которых стояли герои, дизайнеры с фотографами оставили в сохранности! Чего не скажешь о цвете волос и количестве одежды. Если что, все сделано с одобрения Сарсом.



▲ Реклама Spore (2008) очень напоминает «те самые» картинки из 90-х годов. Особенно мило смотрится последний контроллер, в котором угадываются черты как DualShock, так и джойпада для Xbox. При том, что на консолях игра не выходила.



▲ Capcom очень занятно подошла к вопросу рекламирования файтинга Street Fighter IV (2008, 2009) в Японии и США. Жителям первой достались красивые арты, а американцы среди прочего получили дурацкую шутку по мотивам Шекспира и жуткую цветовую гамму. Сразу видно, что возраст целевой аудитории варьируется от страны к стране.



▲ Слово извиняясь за досадное недоразумение, Capcom сделала для западного релиза Super Street Fighter IV (2010) куда более стильные постеры.



▲ Microsoft и Remedy нашли отличный способ привлечь аудиторию к своему психологическому триллеру Alan Wake (2010): расклеили по домам светящиеся билборды и счетчики, указывающие, что после захода солнца по городу ходить становится опасно. На удивление полезная мысль, не находите?



▼ В 2010 году некий Итан Марс начал рассылать по журналистам объявления с просьбами помочь ему в поисках своего сына Шона. Тогда же свои услуги предлагал частный детектив Скотт Шелби. Хотите помочь? Включайте Heavy Rain и вперед!

▲ Еще одна реклама PlayStation 3: «уничтожь 7000 врагов с помощью фотографий своей родни!» Самое смешное, что подобные картинки действительно можно было встретить в моллах и на мексиканских дорогах.



▲ У From Software прогулка по миру Dark Souls (2011) ассоциируется с походом к хирургу. Неужели японцы так панически боятся врачей? Плакат с надписью LIFE на заднем плане подчеркивает издевательскую натуру картинку – в Dark Souls нет такого понятия, как «жизнь», есть только смерть и страдания.

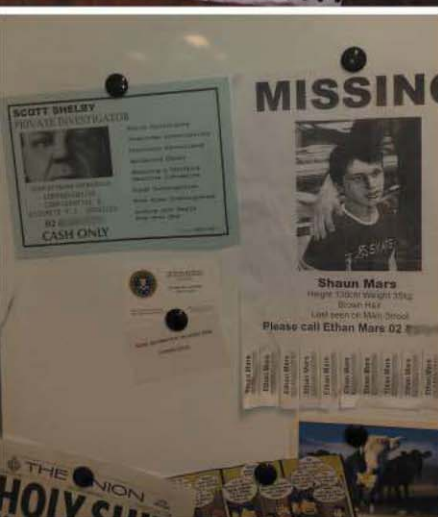
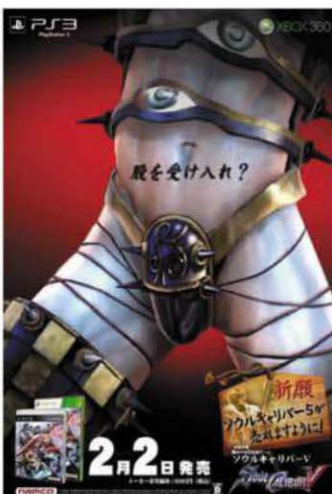


▲ А теперь минуточка Зазеркалья. В какой-то момент на билбордах Пэрэдайз-сити из Burnout Paradise (2008) появился призыв голосовать за Барака Обаму. Интересно, в Most Wanted тоже будет нечто подобное?

◀ Для промоушена Soulcalibur IV (2008) Namco воспользовалась услугами мужского журнала Front и тамошних моделей. Пятая часть файтинг-сериала (2012) обошлась без этого:хватило достоинств Айви и Волдо. К декольте «приложила руку» Мари Симадзаки, дизайнер «Байонетты» (2010).



▲ Россия, смелая реклама локализации «Бесконечного путешествия» (The Longest Journey, 1999 в мире, 2006 в РФ). Всего один вопрос: мальчик или девочка?



▲ Поистине гениально Ubisoft обошлась с печатной рекламой Assassin's Creed 2 (2009). Слегка склеив две журнальных страницы и надеясь на любопытство читателя...



▲ ...Ubisoft сделала из него самого настоящего киллера. «Поздравляем с первым убийством!» Изобретательно, броско, отлично соотносится с игрой. И запоминается, что самое важное.



КРУГЛЫЙ СТОЛ



**АЛЕКСАНДР
ЩЕРБАКОВ**

Трэш-продюсер.
Разработчик православных игр.
Ведущий рубрики «Круглый
стол».



**ЕВГЕНИЙ
ЗАИРОВ**

Редактор, блоггер,
обозреватель. И еще он вел
рубрику про сиськи!



**АЛЕКСЕЙ
САВЧЕНКО**

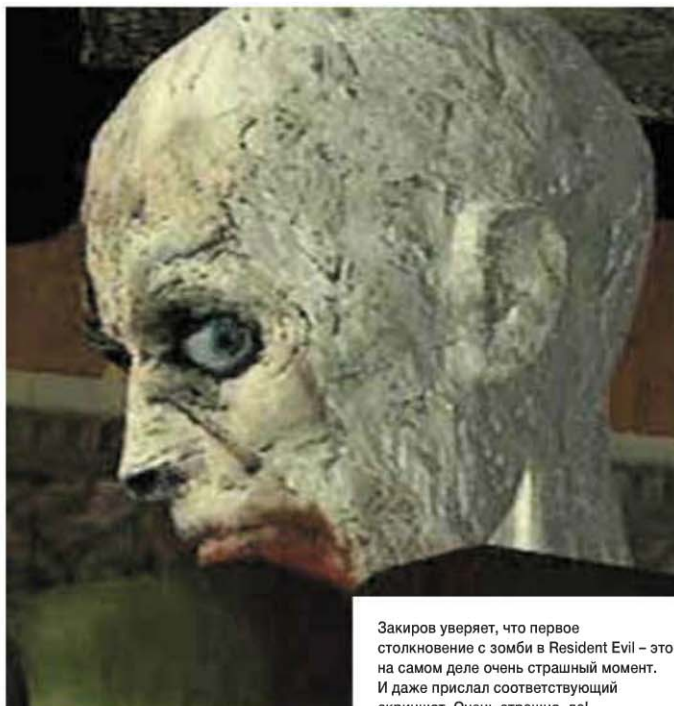
Директор и главный
продюсер BWF. Разработчик
игр на Unreal Engine.
И «Сталина против марсиан»,
кстати, тоже.

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ:

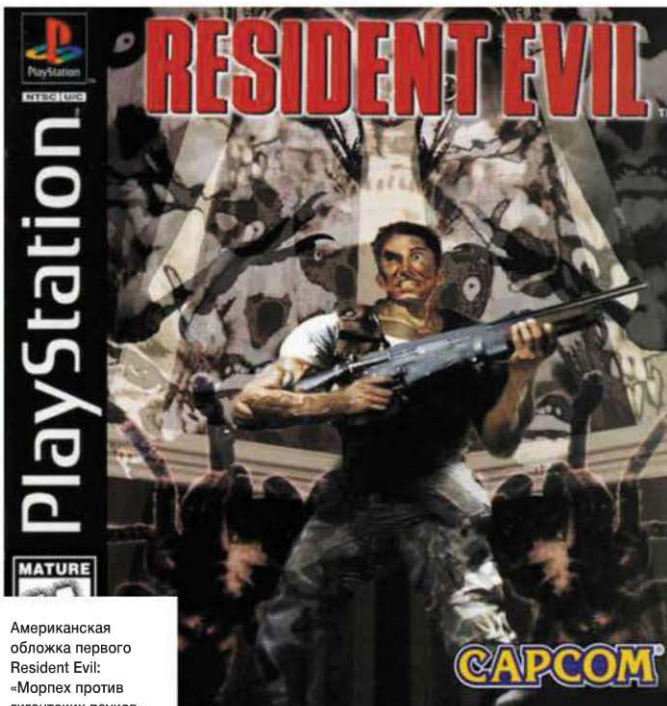
ВЫХОДИТ НОВЫЙ RESIDENT EVIL

В связи с выходом новой части Resident Evil, мы вполне логичным образом решили собрать соответствующий случаю «Круглый стол» с участием двух больших фанатов сериала.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).



Закиров уверяет, что первое столкновение с зомби в Resident Evil – это на самом деле очень страшный момент. И даже прислал соответствующий скриншот. Очень страшно, да!



Американская обложка первого Resident Evil: «Морпех против гигантских пауков».

АШ: Ладно, я ничего не знаю про Resident Evil, расскажите мне что-нибудь эдакое!

ЕЗ: Я не помню, мне кто-то рассказывал, что на деньги от второго Resident Evil здание – купленное на деньги от Street Fighter II – было оборудовано душевыми кабинками. Я, кажется, говорил что-то об этом в одном из «Круглых столов». И все такие: «Вау! Зае**сь! Наконец-то мы теперь можем жить в офисе!» Очень круто. Здание-то они раньше купили. Но душа не было. Все сидели очень грустные. А теперь есть и Resident Evil 2 – лучшая игра всех времен.

АС: Второй Resident Evil, конечно, совершенно охренительный. Я считаю, это лучшая игра сериала.

АШ: Переиграй в нее сейчас – наверное, много нового для себя откроешь!

АС: Да не, на самом деле с точки зрения разработки, механики и правильной подачи нарратива... Любой нормальный взрослый разработчик он ищет дешевые методы проталкивания нарратива. То есть, с максимальным «вау-фактором», но за дешевую цену. Resident Evil 2 в этом смысле просто кладезь. У него было бы играть несколько раз и открывать для себя что-то новое.

ЕЗ: Она жива.

АС: Да. Но сначала тебе мозги вынесут, когда ты находишь ее пистолет. А когда ты перепроходишь игру, Ада появляется как тень, которая тебе базуку бросает. И ты такой: «Офигеть!». А

оно же дешево все. Правильная постановка сцен, которая вызывает дичайшее количество восторга. И в игре очень много таких штуковин. Разработчики, которые уходят в сторону «игр-кино» просто нужно заставлять играть в Resident Evil. Более того, там же есть очень крутой момент. Многие ведь задавались вопросом как повысить replayability. И насколько правильно это реализовано в Resident Evil 2. В тех же локациях, но с разными сюжетными вариациями – повторное прохождение. Я до сих пор помню, как пацаном еще сижу, первая PlayStation, все дела, ставишь второй диск вместо первого, пере проходишь, и оно очень круто. Эти вставки дополняют сюжетные элементы, а ты даже и не знал, что их тебе не хватало. И ты: «Ого, оказывается тут-то вот что происходило!» Извините, не выдержал, очень хотел про это рассказать! (смеется)

АШ: Не, это отличный рассказ. Он даже не столько про ностальгию,

сколько о том, как правильно разрабатывать игры, не разбрасываясь ресурсами.

АС: Да, эффективная разработка.

АШ: А есть дефективная разработка! И мы ее иногда практикуем!

АС: Не без того! Но вообще это очень круто, когда мозг дизайнера и режиссера-постановщика (если он есть на проекте) могут сойтись на каком-то пересечении и найти ряд методик, чтобы рассказать историю. И при этом все бы осталось игрой, а не интерактивным кинцом. И в это можно было бы играть несколько раз и открывать для себя что-то новое.

АШ: Resident Evil и хорош тем, что он никогда не был «интерактивным кинчиком». К счастью. Я помню, когда мне приходилось писать всякие рецензии на то, что когда-то окрестили survival horror, и я чуть ли не примерно в одно и то же время играл в какой-то очередной Silent Hill и в очередной Resident Evil. За точность деталей не поручусь, давно все это было, но, кажется, я писал рецензию на Resident Evil Zero для GameCube. И в редакции «Страны Игр» того разлива многие к сериалу относились просто – ну, Resident Evil, пиф-паф ой-ой-ой, круто. А вот Silent Hill – особенно с подачи всяких энтузиастов, вроде Купера или, скажем, Норенко – это эстетство, и мега-супер-артахус.

ЕЗ: Культ эстетов!

АШ: Он самый! И при этом я четко помню, что в Silent Hill играть было невозможно! Скучно же. У нас туман и «атмосфера», мы идем по улице, а вот сейчас мы вам дадим геймплей: вот вам лом и на вас бежит собака. Спасибо, отлично!

ЕЗ: Я сделаю маленькую ремарку насчет Silent Hill. Дело в том, что Resident Evil всегда был ориентирован на западную аудиторию. Несмотря на то, что у него в Японии есть и свое название, это типичный «американский» проект, как и Street Fighter. Там американский город и так далее. Он был интуитивно понятен. У тебя есть полицейский, спецназ какой-то, в первой части особняк, во второй – город. Трагедия какая-то. А Silent Hill – это... У

меня с раннего детства и до сих пор: когда включаешь Silent Hill, у тебя появляется синдром раздраженного кишечника. Тебе некомфортно в этой игре. Тебе хочется биться головой об стену. Но только не играть в это. Потому что это не игра, а издевательство какое-то.

АШ: Я абсолютно с этим согласен. Я не видел в этом игры.

АС: Для Ямаоки же это была такая игра-манифест в некотором роде.

АШ: Не знаю! Я всегда считал, что Silent Hill родился из технических вещей!

АС: Я «манифест» тут использую как ругательное слово! (смеется)

АШ: Ну если только так! Я реально это все воспринимал как техническую игру. Мы сделаем как Resident Evil, но только в полном 3D! А так как у нас система не тянет – потому что это первая PlayStation – мы туда зафигачим туман, ведь иначе нельзя, иначе будет видно, как здания из-под земли выпрыгивают! А потом эта эстетика пошла в тираж.

АС: Ну, у первого же Silent Hill был еще и тупо бюджет ограничен.

АШ: Я не думаю, что это в первую очередь вопрос бюджета. Просто решили сделать в full 3D. А Resident Evil на тот момент был с пререндеренными бэками. Еще долго был с пререндеренными бэками. А тут все залили туманом и под это такое ощущение, что просто подобрали сеттинг и сюжет.

ЕЗ: Про первый Silent Hill еще все почему-то забывают, что это была игра с open world. Ну, то, что мы сейчас под этим понимаем.

Во второй части оно тоже было... Но я вот недавно перепроходил этот HD Collection и в юношестве для меня это было «музыка красивая, сюжет необычный». Сейчас я играю и вижу, что это катастрофический дизайнерский трюндец!

AC: А ты на ящике играл или на соньке?

ЕЗ: Я знаком с проблемами. Да, я играл на ящике.

AC: На ящике же там ад, жопа, сатана. Скандал даже с этим был связан.

ЕЗ: Чисто в визуальных моментах. И в некоторых технических. В третьем Silent Hill переписали часть саундтрека. Но третья серия в этом смысле лучше, потому что ты понимаешь героиню. Вторая – это безумное безумие.

AC: Там еще и дичайшее управление.

АШ: Да оно во всех частях Silent Hill, в которые я играл, дичайшее!

AC: У меня отчасти синдром «когда деревья были выше». Конкретно Silent Hill 2 я не с первого раза прохавал. Я вообще не то, чтобы жуткий фанат серии. Музыка нравилась, саундтрек слушал долго.

АШ: Вы, наверное, вместе с Норенко обмазывались дерьмом и мастурбировали под него!

AC: Ну, это... Пошел ты! И внеси это в текст! Да, я совершенно согласен, что те вещи, которые тогда воспринимались ОК, их можно было ТЕРПЕТЬ, вот сейчас я включаю HD-римейк с этим угрибическим управлением... Я реально из туалета пытался выйти минуты три!

АШ: У тебя и в реальной жизни так же!

AC: Всякое бывает! Ну и дизайн, конечно, чудовищный. У тебя есть карта, а тебя реально могут абсолютно бессмысленно гонять по кварталам города и ты реально не знаешь, что делать. Игры такого типа часто пытаются такие вещи обосновать тем, что «это для людей, которые понимают». Но ведь нет, это просто плохой дизайн.

АШ: Возвращаясь к тому, о чем я начал говорить. Мощнейшим уроком для меня было, когда почти в одно время вышли новые Silent Hill и Resident Evil. У нас даже, насколько я помню, был редакционный мини-скандал, инициированный Купером, когда я собирался в полное говно засрать этот самый Silent Hill. Я в него поиграл, а сразу за ним – в Resident Evil Zero. И было абсолютно очевидно, что Resident Evil Zero, который на тот момент был очевидно устаревшим, – опять привет пререндеренные бэкграунды – он с точки зрения игрового процесса, левелдизай-

на и несмотря на все глупости и условности, он с точки зрения всего был просто на две головы выше. В это можно было играть и в это интересно было играть. A Silent Hill – это снова картина маслом «у меня есть лом и на меня бежит собака, я ее пытаюсь ударить и промахиваюсь».

ЕЗ: Все, что мы сейчас сказали, подтверждается продажами. Silent Hill никогда хорошо не продавался. A Resident Evil напротив, всегда продавался очень хорошо.

AC: Если объективно смотреть на вещи именно с точки зрения подхода, Resident Evil по масштабированию мира и франчайза продуман в сто раз глубже. Я согласен, что есть условности. Но это цельный мир, который скроен так, что его можно развивать постоянно и без больших логических нестыковок.

ЕЗ: Я не знаю насчет цельности мира, потому что я вот в этом году играл в Operation Raccoon City, который основан на тех событиях, которые милы моему сердцу – вторая часть, начало третьей части. И это лучше никому не видеть – это безумно плохо. Там есть уровень, где ты бежишь по городу, вокруг тебя хантеры – ну, ящерицы эти – а с неба сбрасываются капсулы с ними же. Это такой Call of Duty, безвкусный и омерзительный.

АШ: Я как слышу «ящерицы», вспоминаю мою любимую игру Dino Stalker. Это лучшая игра, в которую я... А, впрочем, нет.

AC: Я тут недавно читал конспирологическую теорию, что нами всеми управляют люди-рептилии. И теперь всегда это вворачиваю во время беседы.

АШ: Хватит! Только не это!

AC: А с Operation Raccoon City все очень просто: это плохая игра, которая пытается быть Left 4 Dead и при этом раскрывать какие-то страницы Resident Evil. Ну ее еще и отдали разрабатывать каким-то канадцам. И там как-то дело не пошло. Она деревянная во многом. Видно, что японские продюсеры что-то проталкивали, но с точки зрения механики и вообще – это плохо. Механики не складываются, у меня дикое раздражение как у игрока.

ЕЗ: Но она хороша продалась. Очень приятный сеттинг. Она мультиплеер-ориентированная. Одному играть невозможно. Там есть какой-то персонаж, у которого стелс есть. И только со стелсом одному можно как-то что-то делать. А так – это одна головная боль и лишняя геморрой. Но вообще вокруг Resident Evil всегда выстраивались какие-то странные проекты. Gun



Главная героиня Resident Evil Zero. Фанатам сериала, кажется, нужна только Джилл – а остальные так, по боку.

Survivor, например. Что-то еще после выходило.

АШ: Подождите, мы про Gun Survivor еще поговорим!

АС: Сейчас выяснится, что наш славный ведущий считает Gun Survivor хорошей игрой!

АШ: Все знают, что первые два Gun Survivor были чудовищным говнищем. Но среди Gun Survivor был динокрайзисовский Gun Survivor, тот самый, который на Западе выходил как Dino Stalker.

Это великолепная в своем роде сюрреалистическая наркоманская игра. И был охренительный Resident Evil: Dead Aim. Я его когда-то с огромным удовольствием прошел и написал рецензию.

ЕЗ: Dead Aim да, хороший.

АС: Я считаю, что после второго Resident Evil... Хотя я тут буду очень предвзят, у меня большая любовь к Dreamcast...

АШ: О да, Code Veronica! Все ее любят!

АС: Очень хорошая игра, очень.

АШ: Но она долгое время была эксклюзивом и, кажется, в наших палестинах про нее никто не знал, пока ее не переиздали. Но изначально это был очень крутой дримскастовский эксклюзив. И все полторы редакции журналов, которые играли в Code Veronica у нас в стране, страшно ею восторгались. Но, кажется, в наших краях она прошла мимо всех. Я могу здесь заблуждаться.

АС: У нас в те времена – я еще жил в Донецке – в фанкомьюнити она была очень

популярна. Люди регулярно собирались вместе, обсуждали, что вышло, тусили по этому поводу.

АШ: Не журналы же читать!

АС: Для нас это было на уровне Shenmue... Нет, я загнул. Не на уровне Shenmue, конечно. Но очень круто.

АШ: Я ждал, что ты продолжишь мысль фразой: «Это так же круто, как Shenmue, только с зомби!»

АС: Я почему-то представил себе эту картину.

ЕЗ: Я тут вспомнил офигенный момент из первого Resident Evil, который пугал меня до усрачки. Когда ты приходишь в особняк, где еще камин такой и ты встречаешь первого зомби. И там были какие-то безумно красивые заставки. Когда этот зомби, который жрет человека, поворачивает к тебе лицо, которое в корке какой-то, каменное такое... И это неэпически страшный момент! Сцена жуткая, и еще рожа эта! Очень клево.

АС: Первая часть кроилась по четким режиссерским правилам. Все сильные, важные для восприятия моменты акцентировались роликами. На тот момент это вообще было немеряно круто.

ЕЗ: Помните, кстати, обложку первого Resident Evil? Она же очень интересно сообщает меседж, который хочет донести игра до аудитории. Перекачанный мужик с большой пушкой. И там нет зомби. Там паучки. Не понятно, что сейчас будет убивать. Паучки? Может, это с

биологией как-то связано? Ты покупаешь игру и не знаешь, что там будет. Может, он сейчас в Ирак уйдет? А нет, там зомби.

АШ: Не, ну в Японии игра же называется «Биологическая угроза».

ЕЗ: И кто в Японии смог перевести Biohazard?

АШ: Тут ты прав.

ЕЗ: Кто-то, конечно, смог перевести. Но это точно были не те люди, которые придумали это название.

АШ: А что это за история, которую мне Леша тут давеча рассказывал? Что шестой Resident Evil будет теперь как Call of Duty?

АС: Жень, ты же знаешь эту историю?

ЕЗ: Какую именно?

АС: Не помню детали, но спикер нового Resident Evil, показывая демку, позволил себе оговорку, от которого офонарело фанкомьюнити. Говорит, что у нас такой Resident Evil, который, можно сказать, больше Call of Duty!

ЕЗ: Не, он сказал не так! Он сказал, что они хотят с Resident Evil 6 подтянуть аудиторию Call of Duty. Что на самом деле очень правильно, Resident Evil всегда так работал.

АС: Совершенно верно. Но это вызвало дикий баттхерт у комьюнити.

ЕЗ: Естественно, всех сразу проняло. Как это, Call of Duty, тупой шутер! При этом, справедливости ради, я играл в новый Resident Evil еще на ЕЗ и... ешкин кот, Call of Duty! Причем еще очень

неудобный. Управление осталось как в четвертой и пятой частях только в триста раз сложнее.

АС: Странно. Но Call of Duty всегда вытягивал за счет динамики.

ЕЗ: Там есть динамика. Более того, там очень резвое и динамичное повествование. Притом, что оно основано на событиях, которые всем известны. Они же возвращаются к тому, с чего начинали. Это не пятая часть – кстати, прекрасная часть. Африка, непонятный вирус, и зомби нет в общем-то... Здесь есть все. И герои, и зомби, и еще взрывы. Что можно продать, то и делают.

АС: Вообще Resident Evil дорос до такого уровня, что этот франчайз может давать жизнь серии самых разнообразных продуктов. И они в любом случае найдут свою аудиторию. Где-то локальную, где-то на весь мир. Он, конечно, не too big to fail, но еще долго будет нормально отстреливаться. Комьюнити все нравится, а многие ошибки готовы простить. Я тут говорил, например, с человеком, который тоже считает, что Operation Raccoon City – говно. Но он прошел весь сингл до конца просто чтобы посмотреть, что там произойдет. И мне кажется, тут этот эффект отыгрывается на полную катушку.

АШ: А что с тиражами сейчас?

ЕЗ: Прирост идет? Падения нет?

ЕЗ: Цифры надо смотреть, но четвертая и пятая части очень успешны. Пятая – безумно успешна, самая успешная. Это

Линейка Gun Survivor породила как минимум одну реально хорошую игру – Resident Evil: Dead Aim. Но еще, конечно, был Dino Stalker...



RESIDENT EVIL DEAD AIM

РУССКАЯ И АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИИ

Эта часть знаменитой серии Resident Evil позволит вам с головой погрузиться в захватывающий приключенческий и психологический сюжет на фоне Сиракуз и в игре проведете от первого лица. В управлении могут быть задействованы при помощи сенсорного планшета G-Con 2. В те моменты, когда критическая ситуация возникает, камера принимает необычное положение за спиной героя, игрок при этом получает возможность исследовать темные тайны, комнаты и коридоры. Благодаря такой уникальной комбинации игровых элементов Resident Evil: Dead Aim эффективно сочетает подлинную душу атмосферы и таинственности, насыщенной зрелищными действиями.

- Визуальное сочетание двух игровых концепций – «шутки-бродяжки» и стрельбы из сенсорного планшета. Лучшее понимание разницы между реальными событиями и происходящим на безлюдных улицах и коридорах переключается стрелами и простыми кнопками на персональном сенсорном планшете.
- Зрелищная система управления, позволяющая контролировать движения персонажа, не отрывая руки от планшета.
- Возможность в роли двух разных персонажей и «прятаться» от зомби с двух точек зрения.
- Поддержка сенсорного планшета G-Con 2 (также можно играть с обычными геймпадами).
- Предусмотрены режимы однопersonной и двух человек, поддерживающие работу сенсорного планшета.

НАШИ ПАРТНЕРЫ:
игровые приставки - opt
www.crashgame.ru



PlayStation 2

РУССКАЯ И АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИИ

RESIDENT EVIL DEAD AIM

МATURE

CAPCOM



Фильмы по мотивам Resident Evil со временем превратились совсем в какой-то цирк. Но собирают очень хорошую кассу.

вообще интересная тема. С первой по третью части Resident Evil были очень похожи. Я не беру в расчет Code Veronica, потому что у меня не было Dreamcast и всех владельцев Dreamcast я считал лохами. Проходить это на PlayStation 2 было уже влом. Я прошел ее в HD-версии, когда она там вышла. И... ну, игра для лохов! А четвертая и пятая части – они же совсем другие. Там нет зомби, там мутанты какие-то. Они хорошие именно как игры. Но все, что их цепляет к Resident Evil – это только главные герои. И то одни. И еще Вексфорд.

АС: Ну да, она же еще и персонажно-ориентированная игра на всю катушку. Подход-то олдовый, на самом деле: ориентировать на персонажей, а не на мир. Он немножко отходит. Особенно с какими-то open world, где выгодно толкать вселенную. Resident Evil всегда сконцентрирован на каких-то персонажах и вокруг них крутится все остальное. Солнце крутится вокруг Земли. И они от этого не отходят. Для сериала это очень правильно.

ЕЗ: Я тут глянул цифры, пятый Resident Evil, если верить «Википедии», разошелся тиражом 6 миллионов. Но к его чести нужно сказать, что он вышел на трех платформах почти одновременно. Ну, не знаю, на PC, может, с задержкой в год вышел. Но три платформы, и на всех трех работал онлайн. Понятно, откуда взялось 6 миллионов.

АС: Я недавно в каком-то приступе любви к сериалу – или от

большой скуки – пересмотрел подряд три фильма Resident Evil. Может, в приступе любви к Миле Йовович.

АШ: В приступе любви к хорошим сценариям!

АС: Ну да, Пол «What Script?» Андерсон, чего уж там!

ЕЗ: С фильмом мне начинает казаться, что материал как бы закончился. Все, что они могли рассказать на основе игр, они уже использовали. И что делать дальше не совсем понятно. Вроде, и человечество уже сдохло. И выживших там полтора человека. И вертолеты уже летают, и взрывы, и Вексер прыгает от стенки к стенке. Это реально уже очень смешно. И ты ждешь фильм только потому что хочешь узнать, что же еще они могут придумать, какой еще ад.

АС: К пятой части – уже даже к четвертой – это, мне кажется, перешло к плато комикса. Когда понятно, что весь конфликт крутится вокруг главного героя и главного злодея. И все. Остальное – это антураж. И всем на это, по большому счету, плевать. Но смотря от фильма к фильму на Милу Йовович, у меня реально ощущение, что чем дальше, тем ей это все больше впадлу. Ну сколько можно! Но комьюнити настолько сильное, что это будут смотреть и это будет собирать свою кассу.

АШ: Я тут посмотрел, что предыдущий, четвертый фильм собрал под 300 миллионов. При бюджете в 60 миллионов.

АС: Очень хорошая цифра.

АШ: А кто смотрит вообще этот фильм? Ну, кроме тебя. Лад-

но, я тоже все посмотрел. Но кто еще?

АС: Это же идеальный одноразовый фильм. Ты идешь смотришь историю про нелепых зомби с охеренной главной актрисой. Это как «Ультрафиолет» по большому счету. Только все еще положено на франчайз.

АШ: «Ультрафиолет» – это же ужасный фильм. Там, конечно, много корейцев и Курт Уиммер. Но это ужасно.

АС: Я денег не пожалел. И это фильм такого типа, что ты даже не пойдешь его в Интернете обсирать. Идеальный продукт.

ЕЗ: При этом Resident Evil такое имя, когда понятно, что это какой-то хоррор и у него есть некий, конечно, не знак качества, но он на всех на устах. Никто не знает, что это такое на самом деле, но, типа, это круто. И поэтому многие люди и ходят. Ужасик, кровь-кишки, зомби.

АС: Ну и я бы добавил, что Мила собирает аудиторию.

АШ: Да ладно! Никто не собирает.

АС: У нее есть какой-то свой сегмент, ее любит какое-то количество людей и собирает свою аудиторию.

АШ: Синтию Ротрок тоже любит какое-то количество людей и что?

АС: Мы сейчас так придем к любимому вопросу американской школы: «Кто покупает альбомы Nickelback?» Но покупает-то много кто на самом деле!

АШ: Как-то так сложилось, что у меня вся дискография в Nickelback в айпоне.

АС: Значит, ты один из них.

АШ: Может, я их не покупаю, а ворую!

АС: Я настаиваю, чтобы это было напечатано! Это все аудитория, которая не шумит, но она есть.

АШ: Сейчас актеры, по большому счету, не могут продать фильм. Особенно ранга Йовович. Да, люди видят, что играет известная актриса, да она многим нравится. И все. Если ее заменить на какую-нибудь абстрактную Сару Мишель Геллар, будет примерно то же самое.

ЕЗ: Ничего подобного!

АС: У любого франчайза есть инерция. Развитие франчайза – это очень консервативная актриса. Если ты какие-то гвозди забил, ты от них больше не отходишь. Потому что если ты следуешь правилам, аудитория прошлой части пойдет и на следующую часть. Этот киношный сериал находится сейчас в такой стадии, когда экспериментировать никто не будет – и это правильно.

АШ: Да, это абсолютно правильно. Нельзя ничего менять. Но речь о другом. Если Йовович не захочет больше сниматься в Resident Evil, я не думаю, что будет очень большое падение. Хотя на кого заменить. Главное есть название.


АС: Здесь я с тобой не согласен. Про что кино, пацаны? Кино про Элис и про «Амбреллу». Вот на этом все и держится.

АШ: Кино про зомби.

АС: И про зомби. Если ты убежишь из уравнения Элис...

АШ: Останутся зомби! Отлично!

АС: Давайте останемся при своих! **СИ**



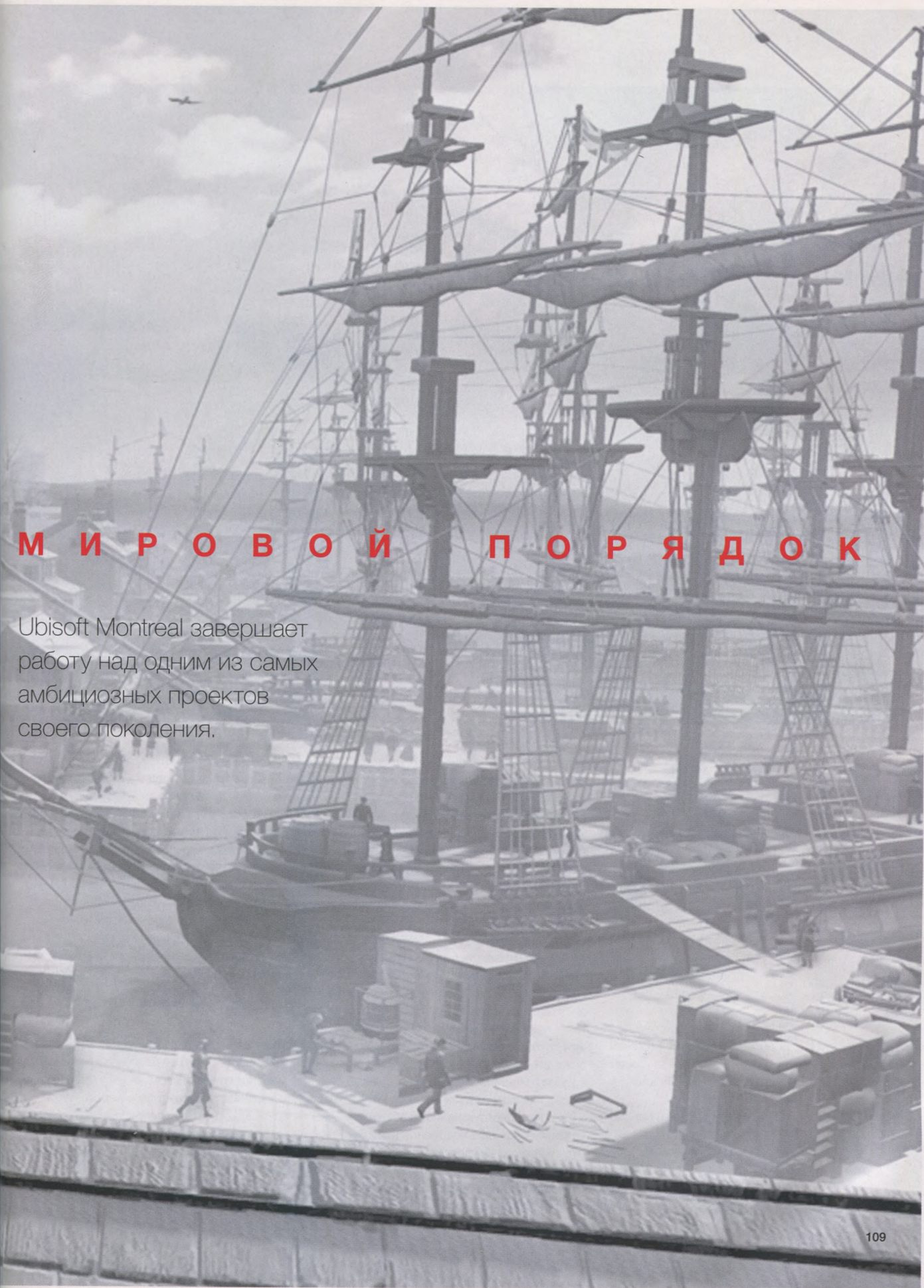
Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.



ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
МОЛОКО
В ПОДАРОК

Формат 360, PC, PS3
Издатель Ubisoft
Разработчик Внутренняя студия (Монреаль)
Дата выхода October 2012

Н О В Ы Й



МИРОВОЙ ПОРЯДОК

Ubisoft Montreal завершает работу над одним из самых амбициозных проектов своего поколения.



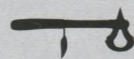
A

ssassin's Creed III – самая масштабная игра, которой когда-либо занималась Ubisoft, одно из самых крупных игровых издательств на планете. Один этот факт говорит все об уровне притязаний. Цикл разработки проекта длился три года. Над его созданием работали около шестисот сотрудников Ubisoft Montreal и бесчисленное множество работников других студий компании по всему миру – в Квебеке, Бухаресте, Сингапуре.

Только с главным героем игры, Коннором Кенуэем, было записано пять тысяч дублей анимации – если их соединить в один ролик, он будет длиться больше часа. Смена сеттинга привела к тому, что разработчикам пришлось с нуля создать приблизительно сто двадцать абсолютно новых, аутентичных времен американской Войны за независимость, людских скоплений. Игра насчитывает 145 новых конструктивных особенностей, каждая из которых подробно описана в отдельном дизайн-документе. Работает все это на новом проприетарном игровом движке, который называется AnvilNext.

И несмотря на то, что многие высокобю-

джетные игры от других издательств были перенесены на 2013 год, *Assassin's Creed III* появится на полках в конце октября, как и было запланировано на стадии препродакшна. Прогуливаясь по «Ассасинскому этажу» во время последнего визита в Монреаль, проходя мимо огромного количества рабочих столов, вглядываясь в мониторы и сосредоточенные лица разработчиков – сложно избавиться от внезапного приступа головокружения. «Как вам работаете над одним из самых амбициозных проектов своего поколения?» – вот с каким вопросом мы прибыли в эту студию.



Финальные этапы работы над любой более или менее серьезной видеоигрой практически неотличимы от волшебства. Когда вместо того, чтобы интересоваться производственными вопросами, мы спрашиваем старшего продюсера проекта **Франсуа Пеллана**: «Как удастся собрать воедино все части игры так, чтобы уложиться в запланированный срок?» – он тоже пытается изъясняться метафизическими категориями.

Скрывающие Коннора от преследователей участки локации – важное нововведение в игре. Коннор также сможет делать зарубки на деревьях, которые помогут в охоте на две дюжины различных видов дикого зверья.

С ОДНИМ ТОЛЬКО ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ ИГРЫ, КОННОРОМ КЕНУЭМ, БЫЛО ЗАПИСАНО ПЯТЬ ТЫСЯЧ ДУБЛЕЙ АНИМАЦИИ.

«Много раз, – говорит Пеллан, – когда мы обсуждали игру, всплывала тема какого-то волшебства. Иногда мы просто восклицали: «Вот оно, то самое волшебство!». И это действительно потрясающе. Я сам сталкивался с подобной мистикой неоднократно – когда мы готовили первый играбельный прототип, на E3 или на этапе завершения препродакшна... все складывается так, как нужно, буквально в последнюю минуту. Ты можешь уйти из офиса в одиннадцать вечера с распухшей головой, а наутро – бах, и что-то происходит. А когда объявляешь ребятам, что пришло время кранча, время выкладываться по полной программе, скорость работы и получаемый результат превосходит все ожидания».

Но даже у самых сложных фокусов есть рациональное объяснение. Возможно, это немного сбавит романтический градус, но рецепт успешного производства в случае с *Assassin's Creed III* достаточно прагматичен.

В январе 2010 года на должность креативного директора *ACIII* пришел **Алекс Хатчинсон**. Он и еще двадцать ключевых дизайнеров и программистов провели несколько бесед, в ходе которых принимались ключевые решения о том, как будет выглядеть новая часть *Assassin's Creed*. *ACII* только что поступила в продажу, отзывы были исключительно положительные, однако все понимали, что нужно осваивать новые территории.

«Понимаете, невозможно постоянно продавать одно и то же, – подчеркивает этот момент Хатчинсон. – И у нас возникла проблема. Компания просила нас изменить все и одновременно оставить все по-старому. Мы провели много времени в поисках этой золотой середины».

Марк-Антуан Люссье, ведущий технический директор *ACIII*, указывает, что разработка *Assassin's Creed: Brotherhood* началась примерно в то же время, однако времени на ее создание было выделено меньше. «Это можно назвать прямой итерацией *Assassin's Creed II*, – говорит он. – Общим смыслом было: не нужно ничего изобретать, используйте все, что мы знаем и умеем – только пусть все будет происходить немного быстрее. Нашей задачей, в свою очередь,

было изобрести так много нового, как это только возможно».

После двух выпусков сериала, действие которых происходило в основном на пустынной местности, разработчики решили, что им будет полезно обратиться к заснеженным и лесистым ландшафтам. Таким образом, на ранней стадии разработки команда училась работе со снегом. Учитывая ограничения, на основе которых подбирался сеттинг для новой игры – историческая эпоха с обилием дряг и политических интриг, не затасканная до смерти в других играх – решение остановиться на Войне за независимость стало вполне элегантным выходом из непростой ситуации.

Оставался последний вопрос: кто будет новым ассасином? Когда команда определилась с сеттингом, стало понятно – им должен стать кто-то, находящийся вне конфликта. Перспектива создать героя, в венах которого течет кровь и индейцев, и выходцев из Старого света, выглядела заманчивой во многих аспектах. Кто лучше и быстрее индейца путешествует по диким прериям? К тому же рефлексия по поводу собственной национальной идентичности и общий драматический потенциал вкупе с традиционной для сериала культурной чувствительностью могли заметно выделить такого героя на фоне принятого в индустрии стандарта «культурист с автоматом».



Дикая природа Америки показала зубы не только первым колонистам, но и самим разработчикам. Создание качественного виртуального леса потребовало от них максимальных усилий и заняло около года чистого времени. Предыдущие части игры брали за основу привычные сетки городских кварталов, и дизайнеры могли конструировать их из схожих, а то и повторяющихся элементов.

«Что касается леса, первой мыслью было: мы не справимся, – рассказывает Люссье. – Нельзя посадить в ряд несколько деревьев и назвать это лесом. Пришлось заняться серьезными исследованиями, чтобы сконструировать настоящий лес – в котором чув-

О ВАЖНОСТИ ТКАНИ

Огромные усилия были потрачены на то, чтобы Коннор Кенуэй выглядел самостоятельной личностью, а не копией Эцио или Альтаира. Дело не только в новой анимации, рассказывает Те Чин Нго, но и в таких мелочах, как ткань, из которой соткан костюм героя. «Если вы приглядитесь, то заметите, что она более плотная и грубая. Это не мягкий бархат, как у Эцио, и не легкая накидка Альтаира. Коннор более решителен, более брутальный и склонен к открытым противостояниям. Дело еще и в климате, который у нас не слишком дружелюбный... короче говоря, нашей задачей было сделать его другим. Людям быстро надоедает одно и то же».

ASSASSIN'S CREED III

ВОПРОСЫ
И ОТВЕТЫ
МАРК-АНТУАН
ЛЮССЬЕ

ведущий технический директор, *Assassin's Creed III*

Чем движок AnvilNext способен удивить игрока?

Теперь каждое движение главного героя – чуть больше, чем просто записанная анимация. Игра постоянно проводит разнообразные вычисления, назовем это «процедурной магией». Положение ступни на неровной поверхности, например, приводит в движение остальные части тела. Или десять различных анимационных последовательностей могут объединиться в одну, когда вы бежите. Это все мелочи, но, поверьте, если вы считаете, что герои первых игр двигаются плавно и органично... приготовьтесь удивляться. То, как перемещается Коннор, просто потрясает.

Что можете рассказать об искусственном интеллекте?

В нашей игре толпы состоят из большего количества людей, одновременно отображаемых на экране. Особенно это заметно на расстоянии. Для батальных сцен нам нужно было сделать так, чтобы игра могла обрабатывать одновременно от одной до двух тысяч персонажей одновременно. И как это ни удивительно, но в ACIII персонажи ведут себя более разнообразно, чем раньше. В предыдущих играх они или стояли на месте, или



бесцельно слонялись по округе. У нас они будут заниматься всевозможными делами, ходить на работу, отвлекаться на всяческие побочные действия (увидел, к примеру, фонтан – подошел к нему, чтобы напиться). Персонажи также научатся взаимодействовать друг с другом: если одинокая девушка встретит на улице одинокого парня, они обменяются приветствиями или просто многозначительно переглянутся. Многие из таких взаимодействий будут уникальными.

Похоже, в ACIII останется совсем немного от предыдущих игр серии.

Такова была изначальная цель. Все, что можно было изменить, мы изменили. Ни старых анимаций, ни старых звуковых банксов, даже HUD и меню новые. Есть вещи, которые стали для франчайза классическими – но и их мы хотели по крайней мере освежить. И, как мне кажется, у нас получилось. «Прыжок веры», к примеру, или то, как прыгает персонаж, – у нас все гораздо вариативней.

ствуете себя органично, где можно карабкаться с ветки на ветку и прыгать по кронам. С одной стороны, он должен быть функциональным, с другой – художественно законченным. Безумная задача».

Сперва команда попыталась решить ее с помощью процедурного подхода. В специальную программу закладывались разнообразные параметры – расстояние между деревьями, количество ветвей, их угол относительно ствола и так далее. Компьютер обрабатывал данные и самостоятельно конструировал лесной массив. После нескольких месяцев не слишком удачных попыток руководство студии обратилось к своим самым талантливым дизайнерам, чтобы те постарались создать сто квадратных метров лучшего в мире виртуального леса. Через неделю те отчитались о выполненной работе, и результат вышел гораздо лучшим, чем тот, что получался с помощью процедурного подхода. Было решено отказаться от последнего в пользу брутфорса. К работе привлекли огромное количество дизайнеров и художников, и один из них, **Те Чин Нго**, сравнивает ее с составлением идеального букета – когда к итоговой композиции добавляешь цветок за цветком так, чтобы букет выглядел безукоризненно со всех сторон.

В студии привыкли работать с эпическим бэкграундом, однако обширные лесные массивы стали для разработчиков необычным вызовом. Новый Свет должен был быть усыпан водопадами, утесами и разнообразной растительностью. Важно было не допустить промахи именно в этом элементе, поскольку первые американские колонии и их форты очевидно менее живописны, чем архитектурное великолепие итальянского Возрождения. Первоначально в игре фигурировал город Филадельфия, однако позже он был вырезан, поскольку выглядел слишком плоским и невыразительным, его внешний вид никак не соответствовал драматизму описываемых событий.

«С художественной точки зрения одним из главных ограничений стала колониальная архитектура, – вспоминает Нго. – По сравнению с европейской она очень молодая, очень простая... что в нашем случае означает – скучная. Просто сравните улицы Константинополя и Бостона».

Художники решили компенсировать скудную архитектуру необычайно высоким уровнем детализации. В качестве примера Нго приводит оконные рамы, которые в игре деформированы по-разному – в зависимости от стороны, которой они обращены к солнцу. Также было решено передать прибрежный

дух Бостона через голубоватую цветную гамму, создающую ощущение повышенной влажности, и разбросанные по всему городу лужи. Кроме того, дизайнеры попытались перенести фокус внимания игрока с архитектурных объектов на городские улицы, где постоянно что-то происходит.

Хатчинсон отмечает, что города в ACIII вышли самыми аутентичными в серии. Они сконструированы в масштабе 1 к 3 и созданы на основе реальных планов и топографических карт, предоставленных историческими консультантами. Во время экскурсии по виртуальному Бостону он превращается в увлеченного гида, демонстрируя дом, в котором случилась знаменитая Бостонская бойня. Вдалеке виднеется холм Бикон-хилл, который был разрушен, чтобы соединить Бостон с материком (изначально из города можно было выбраться лишь через узкий перешеек).

Сценарист **Мэтт Тернер** говорит, что консультанты вообще здорово помогли команде разработчиков во время работы. «Они твердили: да, то, что вы сделали, довольно похоже на типичный бостонский осенний вечер в 1778 году, но на улицах нет бедняков и собак – улицы вообще довольно пусты. На самом деле все было по-другому, не стоит приукрашивать действительность».

«Останавливаться на одних городах было бы неправильно, – считает Нго. – В них нет размаха, нет масштаба. Так что мы добавили открытых пространств и морские сражения. У нас есть города, есть граница, есть морские бои – в таком виде *Assassin's Creed III* выглядит гораздо лучше».

Нго ссылается на ролик, в котором Коннор участвует в одном из таких сражений. Океан, наряду с лесом, тоже оказался крепким орешком – таким, что раскусить его доверили сингапурскому отделению Ubisoft. Нам довелось сыграть одну из подобных сцен, и можем честно признаться: на сегодняшний день морские сражения – одно из самых захватывающих переживаний во всей серии: под ногами бурлит вода, над головой бушует шторм... невероятные ощущения. Дополнительным плюсом является и то, что для рендеринга таких сцен достаточно мощности современных консолей, так что оставшаяся половина работает над тем, чтобы океан выглядел как можно более живым и правдоподобным.

В ответ на предположения о том, что высокие требования к бюджету AAA-игр не всегда оправдывают себя, директор Ubisoft Montreal **Яннис Маллат** уверяет нас в том, что игры вроде *Assassin's Creed III* стоят тех маркетинговых и финансовых усилий, кото-



bit.ly/N00CIX
More on the making
of *Assassin's Creed III*



«НИКОГДА НЕ СКАЖЕШЬ ЗАРАНЕЕ, ЧТО И КАК ПОЛУЧИТСЯ В ИТОГЕ... ПРОСТО МЫ ВЕРИМ В ТАЛАНТ. УСПЕХ НЕ ЛЮБИТ ТЕХ, КТО ИДЕТ НА КОМПРОМИССЫ».

рые предпринимаются во время их разработки. «Сингапур занимался только океаном, – говорит он, – и все равно это был большой риск. Риск как со стороны владельца бренда, так и со стороны сотрудников студии. Никогда не скажешь заранее, что и как получится в итоге... просто мы верим в талант. Мы доверяем талантливым людям. Успех не любит тех, кто идет на компромиссы».



Создание цельного, глубокого мира является пусть и ключевой, но все же частью уравнения. Есть и другие. В вашей игре могут быть самые восхитительные лесные фронтиры, самые исторически достоверные города и самые непослушные океанские воды, однако игрока нужно заинтересовать – иначе все это так и останется пустым, безжизненным простором. В течение 2010 года команда работала над основной сюжетной аркой, ключевыми элементами геймплея и новым подходом к главным составляющим классического геймплея Assassin's Creed: поединки, навигация, «социальный стелс». Обсуждались и другие крупные нововведения.

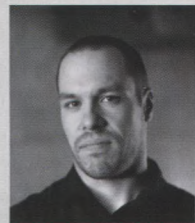
Ubisoft даже организовала восьминедель-

ную программу под названием «Пятьдесят новинок». В течение этих восьми недель каждый сотрудник студии мог потратить один день в неделю на собственную идею, которая, как он считает, подошла бы игре. Люди самоорганизовывались в мини-группы, результатом чего стали довольно любопытные находки. Первый год разработки Хатчинсон описывает как своеобразное сито, куда засыпалось все, что более или менее соответствовало основным требованиям: война за независимость, индеец, леса, Бостон, Нью-Йорк. На этом этапе управление командой было довольно мягким. Со временем лишнее отсеивалось, и усилия команды сосредотачивались на конкретных задачах.

Как, например, создать функциональную боевую систему, которая подходила бы предлагаемому игрой гористому, непостоянному ландшафту? «Да, для видеоигр до недавних пор это было большой темой, – вздыхает Хатчинсон. – Возьмите «Бэтмена» или любую другую крупную игру того же порядка – там есть участки, предназначенные для исследования, и участки, предназначенные для драк. Последние – всегда плоские, квадратные, без излишеств. Потому что делать иначе – обрекать себя на жуткий геморрой». Это



Теперь вы можете поднимать оружие с земли и расправляться с врагами, не сбавляя шага. «Нам нужен был персонаж, находящийся в постоянном движении, – поясняет Хатчинсон. – Кто-то, кому нет нужды останавливаться, если им правильно управлять».



Главный продюсер Франсуа Пеллан (вверху) и креативный директор Алекс Хатчинсон (ниже) раньше работали вместе в EA Montreal

EDGE

113



СЛЕВА Офисы, в которых делают *Assassins Creed III*, занимают несколько этажей штаб-квартиры Ubisoft Montreal, расположенной в здании бывшей текстильной фабрики. Даже несмотря на наличие сопровождающего, однажды мы заблудились и были вынуждены обратиться к одному из разработчиков за помощью.

ВНИЗУ Океанские сражения изначально были придуманы в январе 2010 года в стенах монреальской студии, однако завершили работу над ними в Сингапуре. «Три года назад двое наших парней соорудили небольшое демо с маленькими ящиками, покачивающимися на волнах», — рассказывает Хатчинсон об эволюции этой игровой особенности.



EDGE

115

ПРЕВЬЮ

Действие *CoH2* разворачивается на заснеженных полях Восточного фронта.

COMPANY OF HEROES 2

ЗНАЕМ, ИГРАЛИ: Relic возвращается к теме Второй Мировой и говорит решительное «нет» ненужным нововведениям

Сompany of Heroes 2 играется очень и очень знакомо. Приняв командование её новыми армиями, очень трудно убедить себя в том, что играешь не в первую часть (снег в расчет не берем).

Это не так уж плохо. Первая RTS в сеттинге Второй мировой стала для Relic триумфом; в ней мы управляли небольшими отрядами Союзников, отвоёвывавших Европу осторожными фланговыми обходами, метко брошенными гранатами и ездой на танках сквозь разрушаемые здания. Игра вышла шесть лет назад, и с тех пор не нашлось другой, способной так хорошо соединить микроменеджмент и макромесилово.

Выпустив сиквел Dawn of War, увлекший серию по неожиданному пути, Relic осознала все потенциальные опасности перемен. Ведущий дизайнер компании Company of Heroes 2 Джейсон Торрес намекает на то, что схожесть обеих

частей не случайна. «У нас тут немало от первой части, и это хорошо, — говорит он. — Здорово, если вспоминается Company of Heroes. Это была классная игра».

В течение моего посещения студии Relic в Ванкувере я сыграл в два сценария — уровень по мотивам «ржевской мясорубки», одного из

Как и в оригинальной игре, солдаты используют оружие и укрытия с умом.

самых кровопролитных сражений Восточного фронта, и «скирмиш» против ИИ на периферии Московской битвы. Первый призван ознакомить игроков с базовыми принципами управления и их отличиями от первой части. Второй даёт возможность опробовать морозные возможности нового движка ColdTech в схватке с компьютером.

Вдохновение при вводе изменений Relic черпала вовсе не из традиционных стратегий.

По словам Торреса, на игру повлияли EVE Online и Call of Duty: Modern Warfare. О Modern Warfare он говорит так: «В самой первой они сумели показать, каково это — быть частью отряда. Мы крайне заинтересованы в воссоздании ощущения бойцов на передовой».

Влияние EVE Online выражено не столь ярко и заключается в поддержании интереса к имеющимся танкам и солдатам, сохраняя в то же время чувство игрового роста. Этому невероятно способствует и то, как здорово сделано управление войсками в игре. Как и в оригинале, солдаты будут использовать укрытия и оружие с умом: стоять, сидеть или лежать, применяясь к местности. При этом особые умения часто активируются только вручную — как разного рода гранаты, так и новые, упрощённые действия вроде преодоления препятствий — солдаты, с воодушевлением использующие огнемёты и в то же время апатично карабкающиеся через заборы, кажутся несколько странными.

Битва за Москву — стандартная карта 2 на 2, на которой я играл с тремя ИИ, один из которых прикидывался моим союзником.

READ ME
РАЗРАБОТЧИК
Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ССЫЛКА
companyofheroes.com



Меткие выстрелы могут разбить лёд и отправить вражеские танки на дно.



Некоторые солдаты, например, сибирские снайперы, переносят суровые условия лучше остальных.

Лучше демаскировать пехоту кострами, чем позволить ей умереть от холода.



Стороны начинают по разные стороны разрушенного моста, так что река остаётся единственным способом добраться до «победных точек» противника. Как и в Company of Heroes, игрокам приходится прибираться к рукам ресурсные и победные точки: первые служат источником боеприпасов и живой силы, вторые – компенсируют убывание «очков победы». Ещё можно победить игрока, уничтожив его штаб, но эта задача сложнее, потому что штаб находится в тылу.

Сильнейшее впечатление оставили восхитительные танки, базовый инженер и «Катюша». В начале второго раунда я потратил все ресурсы на маленький танк T-70 и оставил его на полпути через разрушенный мост прямо посреди карты, пытаясь спасти замерзающих солдат. Управляемый компьютером оппонент мог провести свои тяжёлые танки только по льду, откуда можно было обнаружить бедняк T-70 и попробовать его обидеть.

Дважды во время моего отсутствия тяжёлые «пантеры» устремлялись на одинокий танк, и их превосходящая огневая мощь делала исход короткого боя очевидным. И оба раза их вес позволял T-70 рас-

колоть лёд под ними лишь парой выстрелов. Я появлялся только для того, чтобы обнаружить, что мой маленький дешёвый танк побит, но жив (его специальная способность – починка самого себя), а великолепный образец конструкторской мысли быстро погружается под лёд. Со временем искусственный интеллект осознал свою ошибку и послал дальнобойную противотанковую пушку, но танки было уже не вернуть.

Сильнейшее впечатление оставили восхитительные танки, инженер и «Катюша».

Ещё было весело управлять на льду T-70, T-34 и огромным R-1. Проезжая по нему, танки скользили и теряли управление, выделявая пируэты под скрип гусениц – лёд тревожно потрескивал, а мог, в зависимости от размеров танка, прогнуться и начать ломаться.

Кроме того, ColdTech отучил меня оставлять пехоту без присмотра – и присматривать за ней стали инженеры-строители. Relic ещё

работает над погодной системой, но во время метели солдаты, выходящие из укрытия, получают маленькие градусники рядом со своими иконками, а также над самим юнитом и на панели быстрого доступа. Когда температура опускается до нуля (примерно через минуту), солдаты начинают умирать. Если вы переместите их в укрытие (здание или боевая техника), они придут в себя.

Можно предотвратить замерзание, если инженеры зажгут для обогрева костры, но это требует времени и создаёт заметную цель для вражеской артиллерии. И все же я их всё равно зажигал. Нет ничего ужаснее, чем отвлечься на микроменеджмент какой-нибудь схватки, а потом вернуться к пехоте и обнаружить её погибшей в метели, с единственным трясутым выжившим, так и норовящим бухнуться в снег (или выжившей – Торрес не преминул заметить, что у русских, в соответствии с рассказами о Сталинградской битве, будут женщины-снайперы). Инженеры – единственный способ сохранить пехоту в живых. К тому же они замечательно прогревают и вражеские войска, умело оперируя огнёмётами и подрывными зарядами.

ПРЕВЬЮ



Бессмысленная трата человеческих жизней только добавляет игре реализма.

Отличная иллюстрация к выражению «на морозе»



Миномёты «Катюша» далеко стреляют и наносят огромный урон.

Но интереснее всего было управлять любимой каждым БМ-13, она же «Сталинский орган», она же «Катюша». Это хрупкие грузовики, на которых установлены дешёвые ракеты с большим временем перезарядки – стоит такая машина примерно как Т-34. Стреляют они только по приказу игрока, и причина этого становится ясной, когда я испытываю их на вражеских окопах. Они стреляют на огромное расстояние, но чем дальше цель, тем больше разброс. На предельном расстоянии они накрывают большой участок карты, уничтожая всё, что имело несчастье подвернуться под разрыв, и основательно перетряхивают ландшафт. Выжившие утешаются тем, что теперь им есть, где погреться.

Играя в эти сценарии, я потерял много бойцов – не миллион, конечно, как это было на самом деле под Ржевом, но мне повезло, что работы над усовершенствованием AI все еще ведутся. Relic упорно трудится над ним, и ведущий дизайнер Куинн Даффи утверждает, что они удвоили усилия по его разработке. Очевидно, впрочем, что ИИ находится в ранней стадии развития. Разработчики стараются сохранить замечательную непредсказуемость, благодаря которой «скирмиш» ори-

гинальной игры интересен до сих пор. Когда я участвовал в битве за Москву первый раз, союзный AI пересёк лёд, практически в одиночку уничтожил вражеские укрепления и был разгромлен контратакой. Во второй раз я был более агрессивен, а AI меня поддерживал, послав танковую колонну на взятие победной точки на левом фланге. Уровень кампании, «Ржевская мясорубка», по

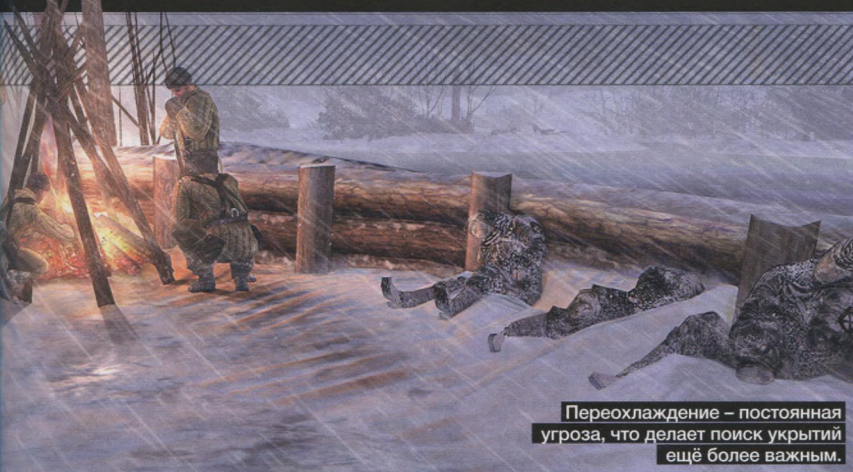
Даже в кампании вариативный ИИ поддерживает реиграбельность.

понятым причинам, отличался – подчинённые перемещаются и сражаются по заранее заданному, зашифрованному плану. Но и здесь Relic вводит вариативный AI для повышения реиграбельности. Враг ведёт себя грамотно, обходит с фланга, кидает гранаты и разумно отвечает на действия игрока – в рамках скриптов. Торрес поясняет, почему это важно для кампании: «Немцы были в 90 километрах от Москвы. Я думаю,

мы все понимаем, что доберись они до города – это был бы конец. Советы бы не оправились. Им нужно было победить, другого выбора не было. Дело было уже не в идеологии. По выражению их лидеров: «Отступать некуда, позади Москва».

Мне не удалось прояснить детали кампании, Relic сберегает их на потом, но мне немного рассказали о причинах, по которым главным героем сделан журналист. «Мы хотели передать впечатления солдата с передовой, но в то же время нам нужно было посетить разные места, что было невозможно для подавляющего числа людей на Восточном фронте, – объясняет Торрес. – Эти парни не просто высадились и отправились напрямик к Берлину. Был Ленинград, Московская битва до того, Ростовская операция в 1941, Сталинград в 1942. Ни одна армия не участвовала во всех сражениях, и большинство армий 1941 года не существовало к 1943. Журналист даёт нам возможность постоянно находиться на передовой и рассказывать историю. Это его работа, это то, что он видел».

Оставим в покое «скирмиш» и кампанию. Популярность Company of Heroes заработал



Переохлаждение – постоянная угроза, что делает поиск укрытий ещё более важным.



Погодная система ColdTech создаёт настоящую русскую зиму. Бррр.



Танки – важная часть CoH 2.

мультиплеер, и разработчики с толком использовали опыт, полученный при работе над первой игрой, а также условно-бесплатной Company of Heroes Online. «Да, у нас будет онлайн. Да, у нас будет кооператив, – говорит МакДермотт. – Если бы первая игра была полностью совместима со Steam, Company of Heroes оказалась бы в десятке самых популярных игр». Неизвестно, будет ли поддержка Steam в новой игре, но МакДермотт продолжает: «Мы хотим дать нашей аудитории новые препятствия для преодоления и новые способы игры. Думаю, мы многих удивим своими идеями, они совершенно точно расшевелят игровое сообщество».

Торрес также упомянул «что-то совсем иное, привлекательное для другой категории игроков», и это что-то – не мультиплеер, кампания или кооператив. Звучит интригующе. Пока что я ставлю на вариацию «Последнего рубежа» из Dawn of War II.

Конечно, когда делаешь игру о вещах, с которыми раньше не имел дела, есть риск сделать что-то не так – если только не опираться на собственный опыт. У парней из Relic есть два козыря. Первый – они побы-

вали в описываемых местах. «У нас есть видео, из России, там наш продюсер Грег Уилсон (Greg Wilson) пытается бежать через снег, который ему по пояс, – рассказывает Торрес. – Вот он бежит, бежит... а потом проваливается глубоко в снег. Мы побывали и на замёрзшей Волге. Увидели, как она становится новым способом перебраться из одной части города в другую».

Relic концентрируется на личном подвиге, а не на политическом аспекте.

Второй – отдалённость событий даёт им перспективу и относительную беспристрастность, особенно в сравнении с тем, как представляют войну потомки участников. «Советский Союз выигрывал далеко не все сражения, и первые два года они в основном несли огромные потери, – говорит Торрес. – Проигрывали не только битвы, они теряли миллионы людей и десятки тысяч танков и других машин. Доблестное упорство солдат – часть истории.

Говорить о том, что они шли к победе по кратчайшему пути... Я бы сказал, что в CoH 2 ситуация иногда будет казаться просто безнадёжной. Но только казаться».

Отдалённость – и хорошо, и плохо. В ту эпоху два тоталитарных государства, возглавляемых убийцами целых народов, сошлись в смертельной схватке во имя всемирного добра. Это трудно проигнорировать, но Relic тщательно концентрируется исключительно на личном подвиге, оставляя политический аспект за бортом. «Мы стараемся сохранять игру сбалансированной, стараемся, чтобы это был боевой опыт без избытка идеологии, без глобальных целей, без расового вопроса. Все это не имеет никакого отношения к тому, что происходит на поле боя», – заявляет МакДермотт.

Мне кажется странным то, что Relic хочет использовать материал той эпохи, но не хочет браться за поднимаемые этим материалом вопросы. Видимо, затушёвывание сложных проблем становится частью современных популярных игр. И именно это, а не пребывание на льду и морозе, несколько остужает мой пыл. ■

Дэн Грилиопулос.

Дата выхода: 2013

РАССЫЛКА ТОЧКИ ЗРЕНИЯ



ЛИ АЛЕКСАНДЕР

Достойный уровень

Игровые журналисты превратились в удобный инструмент для индустрии – вместо того чтобы делать ее более ответственной.

Читая журналистов-профессионалов и любителей, думаешь, что наше недовольство достигло максимума. Словно шоры пали с глаз: все, о чем позволяет нам говорить индустрия, – примитивное деление на жанры, неуклюжие намеки на сексуальные отношения и культ насилия. Игры попросту не желают взрослеть.

Глядя на летние трейлеры новых проектов можно подумать, что все они участвуют в каком-то жутком соревновании: кому удастся запихнуть в один ролик больше мата, голых сисек, взрывов и кровавых фонтанов. Бездумные провокации обращены и к взрослой аудитории: авторы новых Hitman и Tomb Raider оправдывают изображение насилия над женщинами тем, что это является одним из ключевых моментов сюжета, и искренне не понимают, почему так поступать нельзя.

В определенном смысле ничего нового тут нет. Изменился лишь способ, с помощью которого СМИ противостоят подобным фрустрациям. С одной стороны, онлайн полнится праведным негодованием по поводу ренессанса культуры booth-babes, который случился в этом

году на E3 (это явление символизирует существование некоего закрытого «мальчишеского клуба», где появление девушек в качестве равных участниц явно нежелательно). Нам все больше и больше не нравится явная враждебность, которую многие женщины, включая меня, успели ощутить на этом мероприятии.

И геймеры, и журналисты наводнили сеть огромным количеством заметок, в которых пытаются объяснить, что именно должен значить эпитет «взрослый» по отношению к видеоиграм. Каждый день появляются все новые и новые сообщения (подчас жуткие и слишком натуралистичные), призванные показать: изнасилование – не просто деталь сюжета или понятие, обсуждаемое в чате Xbox Live. Разного рода маргинально настроенные обозреватели не устали осуждать сложившийся стереотип AAA-игр и ту инфантильность, с которой такие игры отказываются обсуждать серьезные темы.

С другой стороны, профильная пресса продолжает радостно обмусоливать каждое рекламное заявление, с которым выступают издатели. Журналисты сбивают пальцы в кровь, строча обзоры, превью и жутко важные чарты. Публикуются красочные скриншоты, создаются подкасты... несмотря на то, что в частных беседах и блогах их авторы все чаще высказывают недовольство или по крайней мере недоумение. Правда, многие репортеры пытаются описать сложившуюся ситуацию с других точек зрения, но и они старательно избегают «негативных моментов» по телу статьи.

Проблемы коммерческого сегмента индустрии серьезней, чем единичные случаи харассмента или дискомфорт во время проведения E3. Они – симптомы серьезного культурного недуга, которым поражена индустрия. Понимаете ли, она видит единственную важность прессы в том, чтобы конечный продукт хорошо освещался на всех стадиях производства и, как следствие, росли цифры продаж. И в этом есть вина каждого из нас.

Сейчас как никогда сложно сделать карьеру игрового разработчика или журналиста. Те, кому это удастся, – практически одержимые люди, отчаянно пытающиеся заново пережить волшебные моменты детства или учебы в колледже. Они готовы добиться своей цели любой ценой. Это является одной из причин, почему индустрия упорно цепляется за знакомые пубертатные конструкции (даже приветствует их) и категорически сопротивляется развитию.

Конечно, свою роль сыграли и консоли текущего поколения, и нерасположенная к риску экономическая модель игр с большим бюджетом. И все же сложно поверить, что на свете так много зрелых мужчин, считающих мат и сиски пропуском в страну взрослых. Людей, по мнению которых лучшим способом создания глубокого, интересного образа станет мучительное истязание

извлеченного из нафталина секс-символа девятых годов. Людей, гордящихся игрой, в которой можно перестрелять всех, кто говорит с акцентом.

И они со временем становятся миллионерами. У них появляются спортсмены. Экономика, похоже, награждает тех, кто щеголяет детским эгоцентризмом и не желает заниматься самоанализом. Как следствие, у этих людей возникает презрение к идиотам-журналистам, не желающим высказывать должное уважение; к журналистам, чье невежественное твяканье может помешать продажам; к журналистам, которые вечно всем недовольны и которым постоянно нужно что-то еще.

И, тем не менее, часть вины лежит и на нас. На прессе. Большинство из нас по достижении определенного возраста обзаводится семьей и переходит на должности, связанные с социальным взаимодействием – что кажется разумным. Это приводит к тому, что многие возрастные авторы настолько свыкаются с индустрией, что перестают подвергать сомнению правила игры. Им это даже не приходит в голову. Боязнь оказаться непонятым, боязнь обидеть аудиторию – или, того хуже, наших обожаемых разработчиков – заставляет нас покорно кивать и восторгаться каждым новым анонсом. Ведь это же здорово, когда вас хвалит тот, в чьи игры вы играли ребенком! Приятно, когда маркетологи одобряют ваш материал; приятно, когда эксклюзивные фото появляются именно в вашем издании.

Поэтому не стоит удивляться, что самые успешные деятели индустрии в ответ на

Многие авторы настолько свыкаются с индустрией, что перестают подвергать сомнению правила игры.

просьбы о «зрелости» и «серьезности» демонстрируют нам визуализированные подростковые сны. Да, между собой мы негодуем – а публично восхищаемся. В эмоциональном застое индустрии нет ничьей вины, это просто текущее положение дел. Что, в конце концов, мы знаем о сложном производственном цикле создания видеоигры? Давайте держаться того, в чем привыкли разбираться: по

крайней мере, с графикой все в порядке, по крайней мере, ребята стараются. Проблема в аудитории, в маркетологах, в ком угодно – только не в нас самих. Давайте будем мыслить позитивно; давайте уважать тяжелый труд других людей и мыслить позитивно.

Бросьте. Стать взрослым – это значит принять на себя определенные обязательства. Это значит быть ответственным. Разве журналистика не должна воспитывать в людях эти качества? Просто нужно лучше выполнять свою работу. В течение долгого времени мы были счастливы, что можем соприкоснуться с этим прекрасным миром – и готовы были со многим мириться. Но похоже, что сегодня в этом прекрасном мире счастливы только те богатые парни на спортивных автомобилях.

Ли Александер – автор множества статей о бизнесе, дизайне и культуре видеогейм и социальных медиа.

РАССЫЛКА ПЕРСПЕКТИВЫ



БРАЙАН ХОУ

Вы неправильно играете

6.243.901 инвесторов.
\$8.793.560.157 из ∞
внесено. ∞ дней
осталось.

О ПРОЕКТЕ

Super Fly Escapade должна стать первой за последние десять лет пойнт-энд-клик игрой, созданной легендарными дизайнерами из Super Fly Studios. Именно эти люди в своё время сделали классическую *Macabre Mambo*. Что же вы покупаете? Кто знает. Но, судя по нашим прошлым заслугам, игра должна получиться хорошей.

ВНЕСИ \$15 ИЛИ БОЛЬШЕ

Копия *Super Fly Escapade* без DRM для PC или MAC, а также шанс поучаствовать в рискованном эксперименте по краудфандингу.

ВНЕСИ \$50 ИЛИ БОЛЬШЕ

Копия законченной игры, доступ к бете и код для скачивания цифровой версии саундтрека в исполнении Pomplamoose или Radiohead – переговоры ещё ведутся.

ВНЕСИ \$300 ИЛИ БОЛЬШЕ

Коробочная версия, включающая копию игры, компакт-диск с записью саундтрека от Pomplamoose, документальный фильм о создании игры на LaserDisc (режиссёр – Джейми Кеннеди) плюс совместное поедание батончика из торгового автомата с одним из наших практикантов где-нибудь в городе.

ВНЕСИ \$1000 ИЛИ БОЛЬШЕ

Особая коробочная версия, включающая копию игры (диск с золотой каёмкой), виниловую пластинку с записью саундтрека от Pomplamoose и документальный фильм о создании игры на HD DVD (режиссёр – Морган Сперлок). Плюс к тому быстрый перекусон в течение рабочей недели с незначительным сотрудником (или офис-менеджером) Super Fly Studios и самостоятельная экскурсия по промзоне, где находится наш офис.

ВНЕСИ \$5000 ИЛИ БОЛЬШЕ

Сверхособая коробочная версия, включающая копию игры (диск, инкрустированный перламутром и алмазами), золотую пластинку с записью саундтрека от Pomplamoose (непроигрываемая) и документальный фильм о создании игры на Blu-ray (режиссёр – Эррол Моррис). В дополнение – вялый ужин при свецах с нашим самым причисленным дизайнером и тур по приёмной Super Fly.

ВНЕСИ \$10.000 ИЛИ БОЛЬШЕ

Королевская коробочная версия с копией игры (диск с горностаевой каймой от Дэмиена Хёрста) и цифровой код для замены саундтрека от Pomplamoose случайным набором звуков из операционной. Кроме того, вы сможете отведать деликатесных суши с голых животов наших дизайнеров в течение восьми часов после посещения домов, где они провели детство. Плюс ваш собственный документальный фильм – приходите в наш офис и снимайте нас за работой, а мы наймём Вернера Херцога для озвучивания закадрового текста о красоте и брутальности игрового дизайнера.

ВНЕСИ \$100.000 ИЛИ БОЛЬШЕ

Коробочная ультраверсия, включающая все предыдущие вознаграждения. Незначительный член нашей команды дизайнеров сделает татуировку с вашим портретом и любой надписью под ним. Наш ведущий дизайнер придёт к вам домой и воткнёт себе вилку в глаз – если вам будет угодно. Мы без вопросов убьём всех, на кого вы покажете –

включая Pomplamoose. Плюс великолепно переплетённый артбук.

ВНЕСИ \$1.000.000 ИЛИ БОЛЬШЕ

Копия игры и шанс стать испытателем новой линейки наших неуязвимых боевых машин. Предоставляется выбор чёрным и красным вариантом расцветки корпуса, а также костюм парашютиста.

НОВЫЙ ВИД ВЗНОСА: ВНЕСИ ∞

Все суммы с вашего банковского счёта направляются прямо на нашу страницу в Kickstarter, а разработчики отказываются от идеи прислать свою частную армию к вашему дому, чтобы стереть вас в порошок.

ОБНОВЛЕНИЕ №1

Вай! Мы достигли нашей цели в \$400000 всего за несколько часов. Наши фанаты – самые фанатичные. Но к чему ограничиваться этой суммой? Чем больше вы внесёте, тем больше получите. Поглядим, сколько ещё мы сможем собрать!

ОБНОВЛЕНИЕ №2

Боже ты мой! Десять миллионов долларов. Вы ведь понимаете, что мы делаем пойнт-энд-клик игру? Наши возможности ограничены.

Мы добавляем кастомизацию курсора и планируем использовать Unreal Engine 4, хотя он совершенно бесполезен для нашей игры. А, ещё мы купили остров (простите, но Radiohead до сих пор отказываются).

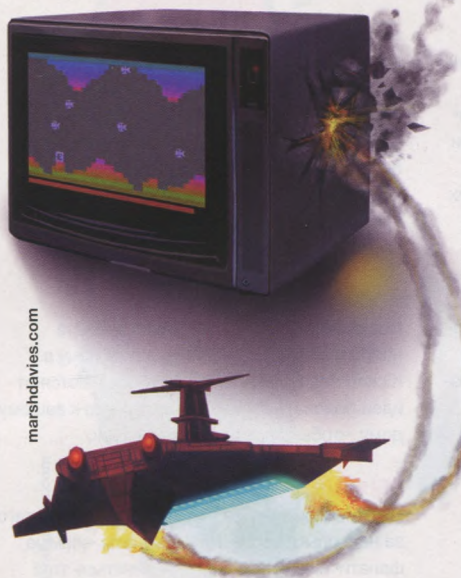
ОБНОВЛЕНИЕ №4

Может быть, вы думаете, что наша страница на Kickstarter – это и есть та самая игра, на которую вы должны наводить курсор и кликать? Честно предупреждаем: если не прекратите слать деньги, мы поддадимся искушению и станем использовать во зло всю нашу финансовую власть.

ОБНОВЛЕНИЕ №5

Ну ладно, мы вас предупреждали. Мы убрали все виды взносов, кроме обязательного \$∞, и уже захватили почти все мировые ресурсы. Забудьте Вернера Херцога. Забудьте Super Fly Escapade. За ваши бесконечные взносы мы, пожалуй, не станем посылать наши огненно-скрежещущие машины смерти, чтобы выкурить вас из ваших грязных нор (саундтрек от Pomplamoose по-прежнему гарантирован каждому взносчику).

Брайан Хау пишет о книгах, играх и многом другом для нескольких изданий, включая Pitchfork и Kill Screen.

РАССЫЛКА
ПЕРСПЕКТИВЫ

marshdaves.com



СТИВЕН ПОУЛ

С рукой на кобуре

Идея бесконечного скроллинга, может, и стара, но в эпоху доминирования шутеров всё ещё работает:

Скроллинг – это то, что сегодня мы делаем, не задумываясь: возим пальцем по экрану смартфона, крутим колёсико мыши или просто нажимаем пробел. Вряд ли при использовании электронных устройств можно найти действие банальнее этого. Однако когда-то скроллинг утешал. Если и есть ощущение, которое вызывали классические стрелялки 70-80-х, но не могут передать современные шутеры от первого лица, так это гнетущее беспокойство, порождаемое неостановимым, неотвратимым скроллингом.

По причинам, редко объясняемым разработчиками аркадных игр вроде Scramble, ваш корабль не мог лететь со скоростью ниже определённой. Хотя действие и происходило в космосе, бесцельно зависать на одном месте было нельзя. Движение вперёд на заранее заданной скорости к заранее заданной судьбе являлось экзистенциально обязательным. В Defender двунаправленный скроллинг выступал в качестве

инструмента, позволяющего игроку перемещаться по обширной панораме игровой области. Но в горизонтальных и вертикальных скроллерах игра движется вне зависимости от действий игрока. Здесь скроллинг больше похож на врага, нежели на инструмент, хотя в то же время он является мотором вашего продвижения по уровню.

Греческий философ Гераклит утверждал, что в одну и ту же реку нельзя войти дважды. Возможно, он имел в виду, что классические видеоигры редко соответствуют тёплым воспоминаниям, оставшимся в сердце после первого прохождения. Я обнаружил это в случае с Vanguard от Tose выпуска 1981 года в версии для PS mini. Впервые я, поражённый мальчишка, играл в нее на каникулах одним дождливым летом. Vanguard действительно была в авангарде технологического прогресса – одна из самых первых игр, которые скроллились и по горизонтали, и по вертикали, и по диагонали, а также первая, где позволялось стрелять в четырёх направлениях. В ней звучали синтезированная речь и вдохновляюще-героические мелодии, уступившие место сумасшедшему брэнчанию цирковой музыки или оглушающе тревожному вою сирены. Восхитительно абстрактное окружение – светящиеся квадраты (Mountain Zone) или линии (Stripe Zone) – и странные враги (эти дрожащие черви!) впечатляют до сих пор. Но, как выясняется, Vanguard не из тех игр старой школы вроде Defender или Robotron, в какие можно с удовольствием играть и сегодня.

Скорбная неизбежность Vanguard-ского скроллинга, однако, сохранилась до сих пор, постоянно (поскольку он становится быстрее с каждым уровнем) нарачивая противоречие между желанием продвигаться дальше и ощущением того, что все эти штуки приближаются слишком быстро. Тот факт, кстати, что пещера в Vanguard находится внутри астероида, напоминает нам, что в скроллерах мы можем выбрать такую точку отсчёта для нашей системы координат, что корабль в ней оказывается относительно неподвижным – просто потихоньку шмыгая вперёд и назад, – а весь остальной мир проплывает мимо. Может показаться, что не корабль, имеющий некую минимальную скорость, летит внутри астероида, а сам астероид пролетает мимо корабля. (Такой сдвиг восприятия непосредственно во время игры может слегка сбить с толку – как если бы за окном поезда, в котором вы сидите, проехал состав, и вам показалось, что поезд тронулся.)

Современный шутер более всего приближается к своеобразному замедленному фатализму бесконечного скроллера, когда вы оказываетесь в кузове грузовика, ведомого NPC, и по-идиотски стоите там без всякого прикрытия, радостно паля из ракетницы по сотням пехотинцев и танков. Но гениальность парадигмы непрерывного скроллинга заключается в том, что она позволяет вам ускоряться или замедляться относительно гипнотического пиксельного марша, создавая иллюзию возможности избежать заранее запрограммированного поражения – прямо перед тем, как глумливо размазать вас о виртуальную скалу или молча ухмыльнуться, когда вы, рванув вперёд, нарветесь на вражеский выстрел.

Именно поэтому мы всё ещё нуждаемся в двумерных играх вроде превосходного головоломно-вертикального скроллера Velocity от FuturLab, чья графика кажется намеренно тусклой (с тем, чтобы игрок лучше оценил очаровательные переливы музыки и остроумные игровые идеи). Жанровая традиция последовательного перемещения в пространстве

здесь совместились с непоследовательностью телепортации, являющейся не последним средством спасения (как гиперпространство в Asteroids или Defender), а стратегической способностью произвольно перемещаться сквозь стены.

Разумеется, вид сверху, используемый в игре, является необходимым условием планирования таких перемещений.

Как и в случае с её предками, самый главный враг в Velocity – не корабли противника, а бесконечный скроллинг и постоянная угроза разбиться о нижний край экрана. Дизайнеры Velocity хорошо изучили метафизику и психологию скроллинга и придумали несколько остроумных шуток. Замедлить скроллинг нельзя, зато можно его ускорить с помощью функции “scroll boost”. И можно стрелять в буквы титров, пока они лениво проплывают мимо – неплохая сатира на прирученную бессмыслицу скроллинга в современных офисных приложениях и вдохновляющий намёк на возможность более энергичного стиля в критических статьях. Соответственно, это источник вдохновения для моей повседневной работы – а заодно и лучшая игра для Vita. Хаотический демон скроллинга вновь установил свою пагубную власть над всеми нами.

Стивен Пул – автор книги Trigger Happy: The Inner Life Of Videogames. Его сайт – www.stevenpoole.net

CREATE
ИНСАЙДЕР

Игра слов

ДЖЕЙМС ЛИЧ

Играм нужно найти собственные способы подачи сюжета



Я из тех идиотов, кто никогда не признает своей неправоты. Собственно, поэтому в личных беседах так долго и настаивал на том, что язык Gravity Rush для PS Vita – японский. Конечно же, это не так. Он полностью искусственный. Круто, подумал я сразу после того, как убил сообщившего мне об этом. В силу некоторых причин мне нравятся, когда люди изобретают новые языки и тем самым обогащают игровое полотно.

Но когда я сбрасывал тело несчастного в заброшенную шахту, то внезапно осознал грустный факт: язык Gravity Rush – вовсе не язык. Это всего-навсего тарабарщина. Разница существенна. Тарабарщина не обогащает игру, она всего лишь заставляет читать субтитры.

И уже дома, уничтожив одежду, я вдруг понял, что мои представления о том, чего я хочу от игр, весьма отличаются от того, что я на самом деле от них хочу. Идея искусственного языка будоражит меня с того самого момента, как я прочел «Заводной апельсин». Повышенный уровень насилия, описанный там же, не оказал на меня никакого влияния (во всяком случае, так мне казалось, когда я считал кровь пилочкой для ногтей в душевой), а вот причудливая чужеродность «надцати» изрядно будоражила воображение.

Разные люди совершенно по-разному воспринимают одну и ту же игру. И дело не столько в уровне контроля или принимаемых решениях, а в работе мысли. В том, чем эта игра вам запомнится. Когда вы тратите на нее десятки или даже сотни часов, то формируете с игрой уникальные отношения... и если погружение будет слишком глубоким, такие отношения останутся для вас единственными. Это данность. Но то, как вы воспринимаете игру, имеет мало общего с личным отношением к музыке или кинофильмам. В отличие от последних, видеоигры – не пассивная среда. Вы являетесь ее непосредственной частью. Без вас ее не существует. Вы уходите в нее с головой, и, вероятно, полученный опыт может рассказать о вас больше, чем список песен в айпоне или коллекция DVD.

Короче говоря, мне нужны искусственные языки. В Myst и Riven существовало сложное наречие d'ni, и за это я готов пожертвовать им своего первенца – так то я. Вас же может волновать определенный графический спецэффект. Или физика частиц. Если ваша работа связана со звуком, вы не сможете равнодушно относиться к аудио-компонентам.

Писатели питают особую слабость к сценариям. Так уж они устроены. Ко мне, само



Писатели питают особую слабость к сценариям. Так уж они устроены. Ко мне, само собой, это не относится – я слишком хорош, но когда-то, каюсь, был грешок.

собой, это не относится – я слишком хорош, но когда-то, каюсь, был грешок. Так вот, возникает ощущение, что сценарии пишут люди, не знакомые с апострофами, неспособные связать между собой пару предложений и стремящиеся как можно сильнее замусорить текст опечатками. Не так давно эрцгерцог комедийного жанра Грэм Лайнхен пожаловался в твиттере на игровых сценаристов. «Предыстория добавляет сюжету глубины только в том случае, если в ней есть какой-то смысл... но и в этом случае она должна оставаться практически незаметной, – пишет он со своим мягким ирландским акцентом. – Предысторию через флэшбеки (тьфу) и/или диалоги (дважды тьфу) подают только лишь дилетанты». Разумеется, он прав. Он эксперт. И ведь это еще не все: «Предыстория должна быть идеально вшита в ткань повествования. К писателям это умение приходит с опытом. К игровым сценаристам оно не приходит никогда, потому что игра продается в любом случае».

Общезвестно, что людям не нравится, когда во время игры их прерывают, особенно

для того, чтобы о чем-то рассказать. Но авторы сценария почему-то считают, что если прямо сейчас не сообщить нечто важное, игрок обязательно умрет. Если вы чего-то не знаете, вам обязательно предстоит это выяснить. Перефразируя Дональда Рамсфелда, вы должны знать о том, чего знать, в общем-то, и не особо хотите. Разработчики традиционно считают, что если вложить такие вещи в сюжет незаметно, игрок ничего не поймет. Закономерным развитием такого подхода стали кат-сцены (идеально, по мнению создателей, выполняющие свою роль). Они же кинематографичны, так? И люди по своей воле ходят в кинотеатры, чтобы потратить два часа на десяток связанных между собой кат-сцен, так?

Когда писатель калибра Лайнхена говорит нам, что такие штуки не работают, мы понимаем, что это очевидно. И мы прислушиваемся к нему – потому что он Лайнхен. По его словам, «игры, которые пытаются подражать кинематографическому способу подачи сюжета, обычно превратно понимают саму его суть». И в самом деле, кривые ролики на движке и неловко замаскированная предыстория выглядят ужасно. Но как поступить иначе, если вместо пассивно внемлющей аудитории вы имеете дело с активными соучастниками рассказываемой истории?

Выход есть. Игры, перестаньте прикидываться фильмами. Мы в курсе, как работают кат-сцены и сюжетная композиция, так что используйте их, если считаете нужным, но используйте бережно и с умом. Откажитесь от мысли, что каждый уровень нуждается в прологе и эпилоге. Перестаньте работать так, словно решаете сложное алгебраическое уравнение (вообще-то, не переставайте, но вы поняли, что я имею в виду). Затрагивайте вещи, которые не в состоянии охватить другие медиа – создавайте мемы, и пусть они горят в огне продолжающегося интернет-апокалипсиса. Откажитесь от роли неуверенного бастарда кино и телевидения, нарушайте сложившиеся правила и создавайте свои, чтобы их тоже кто-нибудь когда-нибудь мог нарушить.

Фактически, найдите новый способ рассказывания историй. Полностью откажитесь от классического игрового или кинематографического нарратива. Подойдите к делу с умением, уверенно и мастерски. Тяжело ли будет это сделать? Ответ: легче легкого. Просто придумайте новый язык.

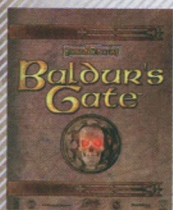
Джеймс Лич – лауреат премии Британской академии кино и телевизионных искусств, писатель-фрилансер. Занимается играми, рекламой, теле- и радиопроектами.

КАК ДЕЛАЛИ...

рождение классики

BALDUR'S GATE

Как три врача создали отличную RPG и построили игровую империю. **Дэн Грилиопулос**



READ ME

**ПЕРВАЯ
РЕЦЕНЗИЯ**

PCG 65, 89%

РАЗРАБОТЧИК
BioWare

ИЗДАТЕЛЬ
Interplay

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 1998





Приятно думать, что твои любимые игры возникли сами по себе. Но разговор с доктором Рэем Музыкай — одним из авторов оригинальной Baldur's Gate и основателей BioWare — быстро убедил меня в обратном.

Существует две группы предшественников Baldur's Gate. Первая — проекты самой BioWare. Вторая — игры, которые доктор Музыка называет в качестве источника своего вдохновения. Чтобы лучше понимать BioWare, нужно хорошо знать обе.

BioWare основали Рэй Музыка, Грег Зещук и Августин Йип. Все трое были едва закончившими университет медиками, однако первая любовь Зещука и Музыки не относилась к медицине. «Нам обоим очень нравились видеоигры, — говорит Музыка. — В детстве и юности мы играли во все, что только могли достать».

В восьмидесятых они перепробовали самые разные игровые системы, включая консоли и даже Apple II. «Мы отдавались играм целиком. Опыт, полученный нами, сложно переоценить — эту страсть и этот опыт мы постарались перенести в наши собственные игры». Решив посвятить себя разработке программного обеспечения, они сложили собственные сбережения и основали BioWare. Двое из учредителей студии к этому моменту работали терапевтами, а Музыка трудился в отделении неотложной помощи одной из городских больниц.

Первые проекты студии не имели ничего общего с играми. BioWare начала с медицинского ПО, симулирующего работу различных систем человеческого организма, — эти программы троица написала еще во время учебы. Первая из них была посвящена физиологии, вторая — гастроэнтерологии. «Они были вроде как развлекательными, но на самом деле обучающими», — вспоминает Музыка. Слава богу, Baldur's Gate пошла по другому пути.

Отцы-основатели студии не очень-то хотели всю свою жизнь заниматься разработкой медицинских симуляторов. Не в последнюю очередь потому, что продавать такие программы было непросто, да и рынок в целом уже тогда был неблагоприятен к новичкам. Они продали права на свою вторую программу фармацевтической корпорации и решили заняться играми.

К счастью, волею случая они столкнулись с программистами, у которых был готов тех-

нический «скелет» игры под названием Shattered Steel с гигантскими шагающими роботами в главных ролях. «Мы решили: найдем парней, заплатим им денег и постараемся найти издателя под этот проект», — вспоминает Музыка. Неудавшиеся медики были знакомы и с «бейсиком», и с «ассемблером», а в университете постигли азы «фортрана» и «паскаля», однако их причастность к коду Shattered Steel оказалась еще меньшей, чем участие в пересказе сюжета игры для буклета-руководства. Они начали с того, что впоследствии делает их знаменитыми: с убедительных описаний.

Не стоит забывать и про менеджмент, и про все остальные побочные заботы. «Вообще-то, мы учились на медицинском. Это сделало меня мастером на все руки — что очень похоже на обязанности руководителя студии: всего понемногу».

После переговоров со всеми крупными издательствами того времени, им удалось

страционный уровень, который работал на базе DirectX 3, новейшей тогда графической библиотеки для Windows, и разослала его издателям.

Interplay ответили «да». Однако у них уже была лицензия на использование Dungeons & Dragons. «И мы сказали: конечно, давайте подгоним игровую концепцию под что-то гарантированно популярное, — вспоминает Музыка. — Миллионы людей с удовольствием бы играли в электронную версию D&D. Так мы впервые попытались изменить дизайн с целью охвата возможно большего рынка». Как несложно догадаться, из этого проекта и выросла Baldur's Gate.

Задавать Музыке вопрос об истоках вдохновения опасно. Сразу становится очевидным тот факт, что он знаком буквально с каждой игрой той эпохи... и этой тоже. «Tales of Arcania... Bard's Tale... Wizardry... Jagged Alliance...» Он просто называет одно название за другим. Я говорю ему, что они с



Никто из первоначального состава BioWare раньше не занимался видеоиграми

добиться сделки с Interplay. «Мы составили список десяти главных игроков на рынке и начали им названивать. В 1993, 1994, 1995... после такого количества звонков от медиков-игроделов большая часть издательств сдалась. Было непросто, но наша настойчивость, хорошие демо-версии и труд команды, в конце концов, окупились».

В 1996 году, имея за плечами успех Shattered Steel, студия занялась новым амбициозным проектом: инновационной MMORPG Battleground: Infinity. «Помню себя и Грегга, стоящих в центре нашего первого офиса. Он был абсолютно пустым — нас двое и белая доска, на которой мы записывали идеи. Вскоре мы начали нанимать персонал: дизайнера, программиста, художника».

Что такое? Вы никогда не слышали о Battleground: Infinity? Хм. По мысли создателей, игра должна была стать мультимедийной, куда входили бы все известные мифические пантеоны. «У нас был смешной бюджет, меньше миллиона долларов... а в планах — мультиплеер, выделенные сервера, полноценная MMO по нынешним меркам». Команда собрала впечатляющий демон-

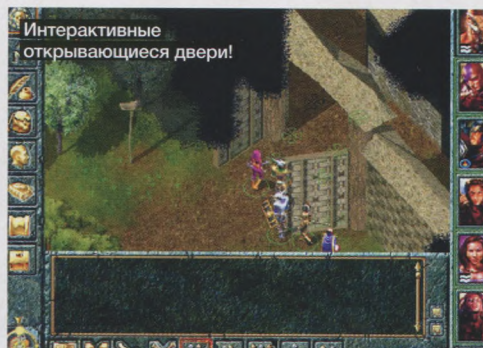
Зещуком являют собой прекрасный пример правоты Малькольма Гладуэлла. Их основное конкурентное преимущество состоит в том, что они очень рано оказались вовлеченными в мир видеоигр.

«В своей книге Гладуэлл говорит о правиле десяти тысяч часов, — соглашается Музыка. — Большая часть первоначального состава BioWare, включая меня и Грегга, выросла на видеоиграх. Десять лет за играми в качестве основного хобби — вот вам и десять тысяч часов. Определенно, в моем случае, и в случае Грегга, все было именно так». В отличие от некоторых своих коллег-современников, Музыке и Зещуку удалось свое преимущество со временем не растерять. Последним увлечением Рэя он сам называет Legend of Grimrock. «Когда сажусь в самолет, то открываю ноутбук и начинаю играть — до самой посадки. Мой запретный плод».

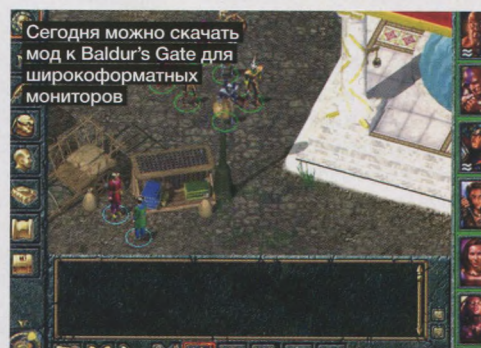
Когда проект был одобрен (лишенный, впрочем, приставки MMO), количество сотрудников в студии выросло до 60 или 70 — невероятные цифры для лет, когда игры было принято делать группой из дюжины



В свое время отретендеренные пейзажи Baldur's Gate выглядели роскошно.



Интерактивные открывающиеся двери!



Сегодня можно скачать мод к Baldur's Gate для широкоформатных мониторов



Магическая система D&D впечатляющим образом была воплощена в игре.



Чувствуете в руках двадцатисторонний кубик? Чувствуете?



В Фаэране хреновое лето - почти как в Великобритании.

человек. Никто из них раньше не занимался видеоиграми. Многие работали по совместительству.

«Мы располагались в Эдмонтоне, административном центре канадской провинции Альберта, – говорит Музыка. – Там, сами понимаете, квалифицированным игровым кадрам возникнуть неоткуда. Это после того, как Baldur's Gate стала хитом, мы смогли нанимать специалистов из других мест... К примеру, Джеймс Олен, креативный директор Baldur's Gate, Baldur's Gate II, Newerwinter Nights, Knights of the Old Republic, SW: TOR... у него был магазинчик комиксов. Он придумал несколько крупных ролевых игр, которые прошли к северу от Эдмонта. Мы подумали: у него получается рассказывать истории, почему бы не позвать его к нам дизайнером?»

Технический дизайнер студии не был знаком с компьютером. «Мы знали его как талантливого художника, а еще он работал с искусственными мишенями для охотников –

врачебной подработкой. Надо же было, в конце концов, как-то оплачивать счета и покупать еду». У доктора Йипа была семья, так что подобные условия его не устраивали. В итоге он вернулся в Калгари, где занялся полноценной врачебной практикой (которая, будучи весьма известной, существует и по сей день). Музыка и Зещук, напротив, в том же году перестали работать по специальности.

«Чтобы вдохнуть жизнь в D&D-кампанию, необходимо вдохновение, – говорит Музыка. – Однако как только мы начали заниматься Baldur's Gate, то сразу стало ясно: игра будет однопользовательской RPG с возможностью кооперативного прохождения». Чтобы добиться этого, неудавшимся докторам пришлось призвать на помощь весь свой игровой опыт. Из Jagged Alliance они позаимствовали идею персонажей со сложным характером. «Там были действительно интересные персонажи. Брюс Боннер, к примеру, мог на равном

что художникам пришлось переписывать арт трижды – всякий раз, когда модифицировался графический движок. Анимацию переделывали дважды: когда количество кадров анимации было увеличено, выяснилось, что она недостаточно детализирована.

Из-за этих сложностей выход игры постоянно переносился. Первые анонсы обещали появление Baldur's Gate на прилавках в середине 1997 года, однако релиз состоялся лишь 21 декабря 1998.

«Конечно, это было утомительно. Последние шесть месяцев определенно выдалась очень тяжелыми, – вспоминает Музыка. – Мы пропустили День Благодарения, и все же было очень приятно осознавать, что, несмотря ни на что, игра продается миллионами копий».

Эти последние месяцы заставили команду более ответственно подходить к планированию процесса разработки. «Разумное соотношение рабочего времени и личной жизни в какой-то момент стало одной из базовых ценностей BioWare».

Однако масштабы успеха разработчики оценили лишь восемнадцать месяцев спустя – в гигантском, теперь уже закрытом, магазине Virgin Megastore на Оксфорд-стрит в Лондоне. «Тогда у них вывешивался чарт продаж. Его строчки говорили обо всем – ты либо был там, либо нет, никаких «цифровых копий». Мы стояли с Греггом, уставившись в чарт, и считали: 50 место, 49-е, 40-е, 30-е, 20-е... а Baldur's Gate и Tales of the Sword Coast все нет, хотя обе игры уже вышли! Я развернулся и уже почти ушел, дойдя до первой десятки – мне бы и в голову не пришло искать наши игры там. Но Грег взял меня за плечо, повернул и указал пальцем на верхние строчки чарта. У нас было и первое, и второе место по всей Великобритании. Нифига себе!»

Первой мыслью Музыки, как он говорит, было: «Здорово!» – а вот второй «Как сделать так, чтобы наша следующая игра была еще лучше?» Она не давала мне покоя всю ночь. А потом вышли Neverwinter Nights и Baldur's Gate II, и я сказал себе: «Эй, продолжай работать, не смотри на прибыль, просто выкладывайся по полной программе, и все будет в порядке». ... и последние десятилетия показывали, что не ошибся».

Из всех издателей, кому юные медики двадцать лет назад показывали Shattered Steel, выжил лишь один. Это Electronic Arts, куда BioWare сегодня входит в качестве наиболее успешного подразделения. Не скучает ли Рэй по старым денькам, когда



У одного из художников в резюме значились лишь скетчи и эскизы, исполненные на салфетках

деревянные утки и все такое. Мы сказали себе: у парня есть навыки работы с трехмерными объектами, он наверняка сможет неплохо моделировать». Через два месяца обучения он и моделировал, и анимировал, а со временем превратился в блестящего техдизайнера.

У одного из художников в резюме значились лишь скетчи и эскизы, исполненные на салфетках. Проектировщик баз данных стал ведущим программистом и внедрил в игру обтекаемый RTS-подобный интерфейс. Талантливый концепт-дизайнер был нанят на работу лишь потому, что мог рисовать быстро, – что было необходимо, поскольку «требовалось десять тысяч задников с разрешением 640 на 480 точек». И так все семьдесят человек. В итоге компания была построена по тому же принципу, что и боевой танк (из мотков шерсти и фольги) в фильме «Команда А».

В 1997 году доля Йипа в компании была выкуплена. «Он вернулся в медицину, потому что выдержать все это было непросто. Зарплаты не было, деньги, необходимые для работы студии, добывались

месте слететь с катушек. Это делало его живым, придавало ему индивидуальность. Мы хотели, чтобы у наших героев тоже была индивидуальность – чтобы они разговаривали между собой и с игроком, когда он проходил бы мимо. Это же вынос башки, никто такого раньше не делал».

Схожим образом функция управляемой паузы была подсмотрена в Tales of Arkania, что стало наилучшим компромиссом между эмулированием привычного пошагового процесса D&D и базовой механикой самой игры.

«Подземелья – это из Bard's Tale и Wizardry, открытый мир – спасибо Wasteland». Сам же сюжет – повествующий о детях покойного бога убийц Баала в Забытых Королевствах – был целиком и полностью взят из канона D&D.

Объединить все эти элементы в одно целое было непросто. «Работа над игрой научила нас тому, что в самом начале нужно определить для себя золотые стандарты буквально каждого компонента, – говорит Музыка. – Тогда же мы занимались всем одновременно». На практике это означало,



студия была независимой? «Я совершенно точно испытываю ностальгию по тому времени, но каждый этап нашей карьеры по-своему хорош. Есть некий нерв в должности продюсера, когда ты понимаешь: от успеха текущего проекта зависит существование компании, которой ты управляешь. Да, в этом точно что-то есть».

Неужели у него ни разу не возникало соблазна все бросить и уйти, подобно Питеру Молинье, в свободное плавание на маленькой шлюпке? «В BioWare происходит слишком много интересного. Мне нравится наблюдать за всем происходящим и видеть, как наша команда делает отличные игры».

Доктор Музыка играет не только в те игры, которые делает сам. «На моем компьютере установлено много старых игрушек – я покупаю их на Good Old Games, в Steam и в Origin. В большинстве случаев, конечно, механика выглядит устаревшей, поэтому я искренне желаю, чтобы все эти кампании по сбору средств на Kickstarter помогли бы возродить старые игры в более современном, доступном и дружелюбном виде».

Как он относится к римейку Baldur's Gate – и к третьей части игры, на возможность появления которой намекало возрожденное издательство Interplay? «Baldur's Gate по-прежнему есть на моем ПК. В новые игры я тоже играю. Ностальгия ностальгией, но мне нравится, когда старые игры оживают при помощи современных механик и технологий. То есть если мы говорим об Ultima [широко обсуждаемая в BioWare тема – ред.], то подразумеваем свежий взгляд и новый, современный подход».

ИГРОГРАФИЯ



SHATTERED STEEL (1996)

Впечатляющий шутер от первого лица про мехов. Игроки управляют двухпедальными роботами, шагающими по разрушаемому ландшафтам. Особенно поразительны встроенные ядерные заряды.



BALDUR'S GATE II, SHADOWS OF AMN (2000)

Вышедший через два года сиквел Baldur's Gate продолжил историю потомков Баала; многие персонажи первой части по ходу сюжета погибают. Совсем недавно была анонсирована улучшенная версия игры.



NEVERWINTER NIGHTS (2002)

Новый движок, позволяющий более точно перенести в игровой мир набор правил D&D, позволил ролевой игре NWN совершить настоящую революцию в плане подачи сюжета. В то же время ее отличают те же мощные персонажи, партийная боевая механика и потрясающие диалоги, что и остальные игры студии.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

Первая RPG от BioWare, которую заметила консольная аудитория. KotOR дала начало серии игр, которая достигнет кульминации в 2011 году в виде Star Wars: The Old Republic. Игре удалось омолодить уставшую вселенную, развернув повествование за четыре тысячи лет до начала всем известных событий.



MASS EFFECT (2007)

Научно-фантастический ролевой эпос, утвердивший BioWare в статусе королей повествовательного жанра. Mass Effect и Dragon Age, безусловно, сыграли свою роль в сделке компании с Electronic Arts. Думается, никому не нужно объяснять, кто такой командер Шепард.

СОЗДАНИЕ
РАЗБОР ПОЛЕТОВ

КАК ДЕЛАЛИ...

Assassin's Creed

Как из Prince of Persia и уроков актерского мастерства
возникла важнейшая ролевая серия игр с открытым миром



Даже когда *Assassin's Creed* числилась игрой во вселенной *Prince of Persia*, именно акт убийства связывал воедино динамику открытого мира и стелс-элементы геймплея.

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Внутренняя студия (Montreal)

Формат: X360, PC, PS3

Страна происхождения: Канада

Дата выхода: Ноябрь 2007

Патрис Дезиле хотел стать актером. В начале девяностых будущий креативный директор *Assassin's Creed* внимательно слушал лекторов колледжа Эдуард-Монпети, что в канадском Квебеке, рассказывающих о методе Станиславского, «Актёрской студии» и трудностях с произношением у французских исполнителей шекспировских ролей. В один прекрасный день он понял, что зря теряет время.

«Внезапно я понял – в очень подходящий для этого момент – что со мной учатся гораздо более одаренные люди», – говорит Патрис, работающий сегодня на THQ, со своим франко-канадским акцентом. Так что вместо работы на камеру он выбрал степень бакалавра искусств в области кинематографии, которую получил в престижном университете Квебека. Когда начала крепнуть индустрия видеоигр, он присоединился к Ubisoft. Тогда он еще не знал, что актерские навыки на новом рабочем месте со временем окажутся весьма полезными.

В конце 2003 года Дезиле в должности креативного директора закончил трудиться над *Prince of Persia: Sands of Time*. Студия предложила ему заняться сиквелом, однако даже после месячного отдыха он не мог отделаться от ощущения, что разрабатывает бесплодную почву. «Принца нельзя изображать в виде пластиковой игрушки, – объясняет он. – Принц – это кто-то, стремящийся стать королем».

Расстроенный Дезиле вспомнил о когда-то прочитанной им книге, повествующей об истории тайных обществ. Его любимой главой была история о Хасан ибн Саббахе, мусульманском миссионере, основавшем в 11 веке государство низаритов, известных

также как хашишисы или ассасины. Их внушающая ужас репутация гарантировала быструю смерть политическим или религиозным врагам хозяина, которому служили эти убийцы.

Дезиле пришла в голову идея: а что, если главным героем игры сделать не принца, а ассасина?

«В течение года игра называлась *Prince of Persia: Assassin*», – рассказывает он. Ее сюжет вращался вокруг управляемого AI принца-подростка, которого игрок должен был спасти и доставить в безопасное место. Действие разворачивалось в Иерусалиме. «Забавно вспоминать об этом. Я знаю, игра вышла бы хорошей. Кому не понравится играть за наемного убийцу, мастера боевых искусств, кому не понравится спасать принцессу – пусть в этот раз принцесса и оказалась бы маленьким принцем с волшебными способностями».

Постепенно ассасин вытеснил принца за пределы сюжета и вышел на первый план. «Я никогда, по существу, не предлагал создать новый IP, – говорит Дезиле. – Наоборот, посто-



Альтаир врывается на сцену в своем убийственном прыжке. Дезиле считает, что перевоплощение в ассасина столь же важно, как и непосредственное управление им.

янно твердил: мы делаем *Prince of Persia*, просто теперь в ней есть и наемный убийца». Он смеется: «Плохой, должно быть, из меня работник. Меня попросили сделать *Prince of Persia*, а я не справился. В Ubisoft сказали: хм, мы хотели совсем другого. Нам все еще нужен наш принц!»

Это сейчас *Assassin's Creed* – многомиллиардная франшиза, включающая в себя ряд видеоигр, романов, комиксов и, возможно, даже кинофильмов. На самом же деле трансформация скромного сиквела в одну из главных игровых серий своего поколения была не столь быстрой, как ноги его главных героев.

Производственный процесс оказался непростым и заставил Ubisoft Montreal полностью переписать движок и сюжет игры. Дезиле, со своей стороны, вспомнил о своей любви к актерскому ремеслу: для него роль Альтаира была не просто забавой. Тридцатилетний креативный директор ждал этой главной роли всю жизнь.

Студия, занимавшаяся разработкой игры, располагалась в старом здании текстильной фабрики, находившейся в районе Монреаля под названием Майл-энд. В 2004 году эта фабрика практически стала домом для Дезиле и его команды, все члены которой ранее трудились над *Sands of Time*. Перед релизом, после трех лет разработки, одних лишь программистов в студии насчитывалось около ста двадцати, а ведь в самом начале над игрой работало лишь два десятка специалистов.

Перед инженерами поставили непростую задачу: создать среду, которая позволила бы обеспечить достижение основных целей *Assassin's Creed*. Это открытый мир (сеттинг – Ближний Восток во времена крестовых походов); главный герой, активно взаимодействующий с городским окружением; система искусственного интеллекта, способная распознать намерения игрока и успешно преследовать его по аллеям, переулкам и крышам. Кроме этого, Ubisoft намеревалась по полной программе использовать технологический прорыв, который должны были обеспечить грядущие кон-

соли нового поколения, Xbox 360 и PS3.

Команда решила сосредоточиться на эпохе Третьего крестового похода, который состоялся в 1191 году. Игрок должен был не просто посетить этот мир – ему предлагалось жить в нем полноценной жизнью. Ключевым словом стало «погружение»: разработчики пытались создать ощущение, что ты являешься неотъемлемой частью живого, дышащего города на Святой земле. Ты сам волен решать, каким именно способом нужно выполнить основную задачу – устранение девяти руководителей тамплиерского ордена. Вызов состоял в органичном смешивании с окружающей средой, в тактике «социального стелса», когда ассасину необходимо затеряться в людской толпе, в использовании физических возможностей главного героя (преодоление препятствий, покорение зданий, уклонение от врагов и преследование цели).

Поначалу было непросто. «Создавать одновременно новый IP, новый игровой мир и новую техническую базу очень сложно, – признается Дезиле. – За первый год мы не сделали ни одного играбельного прототипа. Даже показать было нечего. Приходилось хитрить, создавать ролики в Maya и 3ds Max... много документации, много скетчей – и ничего, что можно было бы протестировать».

Assassin's Creed была не первой игрой, где арт и дизайн работали сообща.

Еще в *Splinter Cell* эффект динамического освещения создавал мир теней, в которых игрок мог успешно скрываться. На смену этому приему в *Assassin's Creed* пришло хитроумное размещение лестниц, карнизов и крыш, что позволяло главному герою свободно перемещаться по игровому пространству. Скопление горожан, в то же время, давало игроку возможность быстро скрыться из виду в условиях открытых улиц и площадей.

Когда движок был создан и команда начала работать над самой игрой, выяснилось, что это взаимодействие играет решающую роль. «Я руководил работами по взаимодействию персонажей с игровой средой, – вспоминает ведущий левел-дизайнер проекта **Давид Шатенёф**, недавно покинувший Ubisoft и основавший собственную независимую студию Red Barrels. – Я должен был удостовериться в том, что игрок может залезть буквально на каждый уступ. Все здания, все предметы обстановки создавались с учетом этого. Когда мне показали огромный Акрский Собор, я понял: работа выполнена отлично. Это гигантское здание было создано художником, и оно оказалось на сто процентов «залезательным». Впервые в моей карьере арт и дизайн оказались так тесно связаны между собой».

В чем заключалась основная мысль такого подхода к работе? «Свобода. Уверенность в том, что на сконструированной тобой локации игрок может заниматься всем, чем пожелает.

От начала и до самого конца я старался создать такую среду, которая предлагала бы игроку огромное количество разнообразных возможностей. Для этого я должен был быть уверен в каждом дюйме, мне необходимо было убедиться, что все находится на своих местах и игроку остается лишь выбрать понравившуюся ему стратегию достижения поставленной цели».

Нуждам игры подчинялась не только архитектура. Обитатели городов также работали на общее благо. Качественный скачок в производительности консолей позволил разработчикам мыслить широко – уж точно шире, чем в *Sands of Time* – когда дело касалось одновременно и обширного, и густонаселенного игрового мира.

«Еще в *Sands of Time* я хотел создать дворец, наполненный людьми, – объясняет Дезиле. – Но мы не могли отображать одновременно более восьми персонажей, поскольку PS2 обладает всего 32 мегабайтами оперативной памяти. Часть этого количества отводилась на функцию перемотки времени, так что всего мы могли рассчитывать на шесть или семь персонажей».

Новые консоли оказались более мощными. Их хватало уже на сто двадцать моделей – настоящая толпа из ученых, пьяниц и торговцев, которая помогала или же, напротив, препятствовала ассасину.

Проносясь сквозь эту толпу в роли Альтаира (чье имя переводится с арабского как «летающий»), мы не просто чувствовали себя частью средневекового города – мы знали все его самые укромные уголки и постоянно использовали городское пространство в своих целях. Зажимаешь аналоговый стик – и Альтаир начинает карабкаться, прыгать и пролетать сквозь все, что перед ним появляется.

На вопрос о паркуре, отличительной черте всей серии, Дезиле приводит неожиданное сравнение. «Я хотел заменить машину из *GTA* на персонажа экшена от третьего лица. Удовольствие от управления Альтаиром должно было вызывать те же эмоции, что и вождение по Либерти Сити».

Вместо изнурительных физических упражнений *Assassin's Creed* заставляет игрока решать более сложную задачу: выбор оптимального маршрута, отслеживание жертвы, подкуп стражников или успешное избавление от них в случае конфронтации. Это заставляет вас думать, как убийца, на инстинктивном уровне – вошел в комнату, мгновенно оценил количество путей входа и выхода, углы обзора, потенциально опасные места... все в игре, даже всеобъемлющая сюжетная линия (см. «Наследие предков»), работает на то, чтобы человек по ту сторону экрана жил жизнью ассасина, а не просто управлял цифровым аватаром.

Итак, Дезиле вернулся к сцене. На сей раз, правда, к сцене виртуальной: его партнерами оказались средневековые обыватели и враждебные NPC. «Я считаю, что такие персонажи кладут начало своеобразной ролевой игре, – объясняет он. – Обычно в видеоиграх связь с протагонистом не слишком крепка: или

Q&A

Давид Шатенёф
ведущий левел-дизайнер
Assassin's Creed



Каково это было, работать в команде разработчиков *Assassin's Creed*?

Большинство парней были знакомы между собой по *Prince of Persia: Sands of Time*, так что мы имели представление о том, как вложиться в проект максимум усилий, не мешая друг другу. Больше всего мне запомнилась удивительно сложная организационная структура проекта. Нам важно было удостовериться, что все мыслит в одном направлении, а это требовало большого числа менеджеров. Во время работы над предыдущим проектом я контролировал множество аспектов производства (планирование, качество и так далее), а вот в случае с *Assassin's Creed* мне это оказалось не под силу.

Сложно ли было работать одновременно и над новой игрой, и над новыми технологиями?

Безумно сложно. Представьте себе геймплейные идеи, которые невозможно протестировать! В тот момент мы превратились из разработчиков в писателей, потому что вместо работы над самой игрой трудились над разнообразными документами. Помню, что пропало много хороших задумок – забавно, что почти все из них можно обнаружить в сиквелах.

Опишите свое сотрудничество с Патрисом.

Патрис – отличный креативный директор с четким пониманием того, что он хочет добиться. Он доверяет своей интуиции и обладает талантом легко доносить свои мысли до окружающих. Кроме того, он всегда видит ситуацию на несколько шагов вперед, что дает ему преимущество перед остальными.

вы пытаетесь справиться с неудобным управлением, или он делает вещи, на которые вы не в состоянии повлиять. Мы же хотели создать Альтаира таким, чтобы он максимально был похож на настоящего человека. Отсюда идея об управлении им, точно марionеткой. Вы словно примеряете на себя шкуру актера, и это позволяет не терять связь с персонажем даже во время межмиссионных роликов».

Когда Дезиле только обдумывал эти идеи, он вспомнил о своих актерских классах. Идея Станиславского о том, что управление телом позволяет актеру задействовать так называемую «эмоциональную память», проявлена в игре особенно четко: Альтаир не может выразить свое отношение к ситуации через речь, однако с помощью различных движений способен передать весьма широкую гамму эмоциональных переживаний.

Дезиле убежден, что актерская теория полезна для игровых разработчиков. «Для актера замысел очень важен, – говорит он. – Если сюжет живет в его голове, он будет жить и в его глазах, даже если актер просто сидит на стуле». Он считает, что схожие принципы могут применяться и при создании игр. «Когда я играю в *Assassin's Creed*, то поворачиваюсь спиной к людям, обращаясь ко мне в роликах. Потому что я – это Альтаир, а он никогда не смотрит в лицо собеседнику. Я играю Альтаира».

Он гордится ролевым потенциалом игры.

«Первый *Assassin's Creed* нравится мне тем, что он самый искренний. Есть некий набор сценариев, но все они существуют преимущественно в вашей голове. Вы сами создаете собственные приключения – а в *Assassin's Creed 2* мы создали их за вас. С моей точки зрения, *Assassin's Creed* – абсолютно удивительная штука. Вторую часть уже можно считать классической игрой с правилами, миссиями и другими привычными механизмами, а вот первая... это чистая поэзия».

В соответствии с легендарным афоризмом «Ничто не истина, все дозволено», игрок функционирует в мире, который существует сам по себе, и даже играет сам в себя. «Эти слова были девизом реальных ассасинов. Идеальное описание для игры-песочницы», – смеется Дезиле.

Другими словами, игру в *Assassin's Creed* можно назвать своего рода импровизацией? «Абсолютно верно. Когда вы путешествуете верхом, то можете столкнуться с огромным количеством интереснейших ситуаций. Рядом с Дамаском, например, стоит парень в окружении трех десятков солдат. Его можно убить, и тогда вся свита бросится за вами в погоню... случайность превращается в ваше личное приключение. Причем мы не заставляли игроков участвовать в этих сценах, в отличие от *Assassin's Creed 2*, где каждому такому событию соответствовала конкретная миссия».

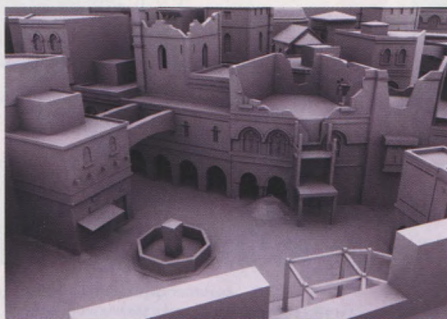
Осенью 2007 года сложно было найти кого-то, кто не слышал об *Assassin's Creed*. Перед выпуском игры маркетинговая машина Ubisoft работала на полных оборотах. Рекламщики хитро намекали на некие научно-фантастические элементы, что делало игру еще более таинственной и загадочной. Трейлер давал основания предположить, что *Assassin's Creed* – нечто большее, чем просто рассказ о наемных убийцах двенадцатого века нашей эры.

Однако после ноябрьского релиза *Assassin's Creed* неожиданно встретили в штыки. Хайп вокруг игры был столь велик, что стали слишком заметны ее слабые стороны: однообразная структура миссий, общее отсутствие вариативности в поведении главного героя, та же самая научная фантастика.

«Игра вдруг переросла нас, – говорит Дезиле. – Мы ощущали напряжение среди аудитории и думали: черт побери, они действительно хотят, чтобы игра была идеальной! А на самом деле она таковой не была, несмотря на все наши усилия».

Несмотря на жалобы игроков и критиков, общие продажи *Assassin's Creed* составили более десяти миллионов копий («Что необычно много для игры с рейтингом около 80/100 на «Метакритике», – удивляется Дезиле), что дало старт многомиллионному франчайзу.

Мечта Дезиле о превращении игрока в актера, похоже, оказалась не такой уж несбыточной – на горизонте новая, третья часть сериала, действие которой происходит во времена Американской гражданской войны. И мы, точно актеры за кулисами, с нетерпением ждем шанса снова надеть капюшон. ■



ВНИЗУ Дезиле упорно боролся за «прыжок веры» в стог сена. «Образ затаившегося в сене (совсем как в кино!) человека помог одолеть естественное недоверие игрока».



ВВЕРХУ Некоторые элементы, помогающие Assassin's Creed передать неповторимую суть Средневековья.



Наследие предков

Самое смелое решение Assassin's Creed оказалось одним из главных секретов игры: оказывается, Альтаир – аватар нашего современника, бармена по имени Дезмонд Майлз, который управляет предком с помощью аппарата под названием «Анимус». Идея прибора, который мог бы оживлять генетическую память, возникла у Дезиле после просмотра документального фильма, рассказывавшего о природе ДНК. «Я смотрел его, и вдруг – бах! Внезапно понял, что такой аппарат может оказаться мощным нарративным инструментом, вокруг которого можно строить самые разные игры». Научно-фантастические элементы подарили франчайзу еще кое-что, помимо безболезненной возможности переключаться между странами и эпохами. «Понимаете, мне не нравятся игровые правила – нельзя строить вокруг них что-то просто потому, что так принято. Любые правила должны базироваться на сюжете и вселенной, где происходит действие игры. «Анимус» – это и игровые меню, и правдоподобное объяснение респавна... А ведь все это очень важная часть погружения в мир игры!» И, соответственно, в роль актера.



Самая яркая идея Assassin's Creed – живая толпа, которая могла как помочь, так и помешать в погоне за жертвой.

СОЗДАНИЕ
ИНСАЙДЕР

ПРОФАЙЛ СТУДИИ

Playground Games

Как люди, сделавшие Dirt и Grid, покинули Codemasters и заполучили в свои руки одну из лучших гоночных серий



Слева направо: Тревор Уильямс, Гейвин Рэберн и Ральф Фалтон. Каждый из них перед уходом занимал важные должности в «гоночном» подразделении Codemasters.

В 2009 году, спустя двенадцать месяцев после начала глобального экономического кризиса, Гейвин Рэберн решился на отважный поступок. Глава гоночного подразделения Codemasters, человек, сумевший поднять с колен такие серии, как Colin McRae и TOCA (превратившиеся со временем в Dirt и Race Driver: Grid), покинул компанию, чтобы основать собственную студию. Вместе с ним ушли Ральф Фалтон и Тревор Уильямс – сейчас это соответственно ведущий дизайнер и главный операционный директор Playground Games. Коллеги поддержали и некоторые другие ветераны Codemasters из числа разработчиков. Благодаря упавшим ценам на аренду, единомышленникам удалось обосноваться в курортном Лемингтоне, Великобритания – да еще и в большом таунхаусе с видом на знаменитые сады Джефсона.

На вопрос о причинах, побудивших его оставить Codemasters, Рэберн отвечает просто: «Думаю, все дело в желании сыграть на главной сцене. Я был очень горд тем, что мы создали – это по-настоящему фантастические игры – но в то же время мы понимали, что должны бросить вызов большим мальчикам. Gran Turismo, Need For Speed, Forza. Для осуществления подобной цели требовался издатель высшей калибра».

Но весной 2010 года, когда была основана Playground Games, договоренностей с издателями не было вообще – ни с крупными, ни с какими-либо другими. «Конечно, мы были безумцами, – смеется Уильямс. – Просто взяли и прыгнули вниз с высоченной скалы». Рэберн более конкретен: «Мы просто решили, что это именно то, чем хотим заниматься. Мы видели, как меняется рынок, и понимали, что у нас есть возможность осуществить задуманное до того, как появится следующее поколение консолей. Но, конечно, все держалось на честном слове и на одном крыле... хотя если у вас есть хорошая команда, все трудности преодолите».

Главной задачей нового офиса стало заключение партнерского соглашения. «Мы начали переговоры с издателями сразу после того, как покинули Codemasters, – рассказывает Фалтон. – Наши предпочтения склонялись в сторону Microsoft, так что мы вышли на них и вели довольно долгие переговоры. Мы забрали их различными идеями, и сразу стало понятно, что у обеих сторон есть искреннее стремление к сотрудничеству. Нужно было только лишь выбрать верный путь».

Некоторые из идей Playground были оригинальными, некоторые выросли из работы над предыдущими играми. Тем временем, затянувшийся флирт с Microsoft привел к тому, что новоиспеченной студии стали поступать и другие предложения. «Нам важно было пробиться в высшую лигу, – отмечает Рэберн. – Что вовсе



В Forza Horizon десятки лицензированных автомобилей, и в студии существует специальная команда, занимающаяся исследованием и моделированием машин.

не означает создание абсолютно нового IP. Этот момент не играл решающей роли».

Все завершилось на E3 2010 года, когда основатели Playground встретились за ужином с представителями Microsoft и Turn 10 – студии, ответственной за разработку игр серии Forza. Это произошло в переполненном ресторане, и участники переговоров едва слышали

друг друга из-за шума транслировавшегося в зале баскетбольного поединка между «Лейкерс» и «Селтикс». «Мы тогда впервые встретились с парнями из Turn 10, – вспоминает Рэберн. – Столько раз видели Дэна Гринуолта и Алана Хартмана в роликах – и вот сидим друг напротив друга и говорим о сотрудничестве; удивительные ощущения».

Начали с непринужденной дружеской беседы о состоянии индустрии на тот момент и о будущем гоночных игр – однако было совершенно ясно, что идет своего рода собеседование. Playground оценивали.

«Намерения были серьезными. Недаром же на встрече присутствовал бизнес-консультант», – говорит Рэберн.

«Не забудь про вино, много вина, – добавляет Уильямс. – Однако мы до сих пор занимаемся тем, о чем тогда договаривались. Если и был поворотный момент в нашей истории, он случился именно в тот вечер. Вектор развития был задан».

Повисает пауза. «Мы офигенные ресторанные переговорщики, – говорит, наконец, Фалтон. – Возможно, все дело именно в этом».

Так что же все это значит? Что такого Turn 10 увидели в Playground? Услышав вопрос, Рэберн, Фалтон и Уильямс смотрят друг на друга. Стоит тишина, которую внезапно разрывает общий смех. «Ну слушайте, вы же видели наши игры, – говорит Рэберн. – В них есть энергия, есть задор. Мы всегда пробуем что-то новое, пытаемся удивить игрока. Именно это мы проделали с Dirt и Grid – а вы только вспомните, какой застой тогда царил на рынке».

Turn 10 были заинтересованы в облегчен-



Дата основания: 2010 год

Ключевые сотрудники: Гейвин Рэберн (ведущий разработчик), Ральф Фалтон (ведущий дизайнер), Тревор Уильямс (главный операционный директор)

URL www.playground-games.com

Текущий проект: Forza Horizon

ном, более доступном варианте Forza. Первый короткий тизер Horizon показывал людские толпы на музыкальном фестивале, причем эти кадры перемежались изображениями экзотических авто. Месседж ясен: игра будет посвящена вождению как удовольствию, вождению как альтернативе заборной вечеринке.

Но студия не идет на компромиссы в том, что касается реализма или аутентичности, – во время нашего интервью некоторые сотрудники Playground как раз трудились над кропотливым моделированием. «Они занимаются всем, начиная от начальной разработки и дизайна до создания полноценной модели и внедрения ее в игру, – рассказывает Фалтон. – С такими спецами в области лицензирования, как Turn 10, кстати, очень интересно работать. Они ведут невероятно активную работу с производителями – в Forza 4 их будет 85, кажется. В этом, конечно, помогает опция Autovista [цифровой демонстрационный зал]: производители видят свое детище и говорят – черт возьми, машина выглядит просто потрясающе!»

Много внимания в игре уделяется и социальному компоненту. «У нас перед глазами был пример SSX, где этот момент обыгран очень здорово, – продолжает Фалтон. – Ну и на платформе Xbox Live, которую мы по очевидным причинам держим в уме, такие опции вполне ожидаемы».

Контракт с Microsoft привел к скорому расширению штата Playground. В июне 2011 года студия существенно увеличила рабочие места, понимая, что на завершение работы у них остается чуть больше года. «Разумеется, мы поставили перед собой определенные цели и временные рамки, – говорит Фалтон. – Однако я не думаю, что кто-то из нас был стопроцентно уверен в том, что мы их выдержим». Поиску новых рук помогло печальное стечение обстоятельств – закрылись студии Black Rock и Bizarre Creations, что привело на биржу труда дюжины опытных профессионалов. «Нам повезло и в смысле количества, и в смысле качества, – отмечает Фалтон. – Мы смогли привлечь большое число талантливых разработчиков именно с тем опытом, что нам был нужен».

Для Рэберна, однако, было важно разбавить ветеранов индустрии свежей кровью.



В поисках идеальных (красивых и разнообразных) локаций для *Horizon* коллектив разработчиков изучил около тридцати реально существующих мест. В конце концов, студия остановилась на Колорадо с его ошеломляющими пейзажами и превосходными дорогами. Кроме того, в игре будут присутствовать и участки пересеченной местности.

«Мы хотели избежать ситуации, в которой студия полностью состоит из разработчиков, достигших своего профессионального пика. Они необходимы – но также необходимы и молодые, амбициозные ребята, которые хотят развиваться». Уильямс соглашается: «Нам нужны были люди открытые, с острым умом, схватывающие новые идеи на лету».

Существует еще одно важное с точки зрения студии качество претендента на рабочее место. «В вас должна кипеть страсть к гоночным играм, однако опыт работы с другими жанрами тоже важен, – уверен Рэберн. – Нам нравится нанимать геймеров – людей, одержимых видеоиграми. Если вы не одержимы видеоиграми, вам нечего делать в этой индустрии». «Удивительно большое число разработчиков не играют в видеоигры, – добавляет Фалтон. – Многие из них окончательно забросили это хобби, но для нас оно по-прежнему остается важным».

Некогда казавшееся просторным помещение таунхауса стало тесным. Студия договорилась об аренде другой части здания

(«Владелец никак не мог его пристроить, так что оно досталось нам по дешевке – одно из преимуществ ведения бизнеса в период рецессии», – замечает Фалтон), и сейчас Playground занимает два этажа, а штат студии насчитывает 106 сотрудников. Ее офис из-за особенностей традиционной английской архитектуры (широкие окна, высокие потолки и все такое), выглядит ярким и просторным, умудряясь сохранять при этом шумную атмосферу настоящей игровой студии. На стенах висят постеры с концепт-артом, жидкокристаллические панели в углах знакомят зрителя с промежуточными отчетами о ходе разработки. На стене вдоль одной из лестниц можно увидеть распечатанные и вывешенные в рамках изображения аватаров Xbox Live каждого разработчика – современный вариант фамильных портретов, висевших, возможно, на этом самом месте пару сотен лет назад.

С точки зрения компоновки рабочих мест, в студии все довольно обычно – те, кто занимается физикой и рендерингом, сидят по

соседству с системными программистами. Однако в стенах студии движение не останавливается никогда. «Никто не чувствует себя комфортно за каким-то одним столом, – объясняет Фалтон. – Обычно если вы работаете над чем-то с какой-то определенной группой разработчиков, то вы на время переселяетесь к ним. Одна из главных причин, по которым разработчики видеоигр терпят неудачи, заключается в том, что они мало общаются друг с другом. Мы же, напротив, пытаемся всячески стимулировать такое общение».

С точки зрения самого процесса разработки, Playground придерживается «модели водопада» (когда задача разделяется на последовательные сегменты, что формирует ниспадающую цепочку производственного цикла). Это позволяет выдерживать необходимые сроки, особенно на уровне менеджмента. Кроме того, это помогает, например, контролировать процесс разработки дизайна автомобилей. «Но когда дело касается каких-то новых идей, мы используем гибкую методологию [набор принципов, нацеленных на минимиза-

цию рисков путём сведения разработки к серии коротких циклов, называемых итерациями], говорит Фалтон. – Мы проводим ежедневные летучки (короткие совещания «на ногах»), отслеживая все текущие задачи. Это отличается от привычных методов разработки, которые используются в других студиях».

У Playground сильно развито чувство собственного достоин-

ства и гордости, но студия отлично вписалась в команду Forza. «Мы воспринимаем наши повседневные отношения с партнерами из Turn 10 как взаимовыгодное сотрудничество. Часто видимся с Дэном, к нам постоянно приезжают парни из издательства», – говорит Фалтон.

Turn 10, со своей стороны, отвечают взаимностью. Гринуолт даже заявил в интервью Official Xbox Magazine: «Я бы не доверял нашим партнерам, если бы не был уверен, что они способны удивить как меня лично, так и всех игроков. Мне нравится их способность находить и реализовывать свежие идеи».

Значит, это идеальные отношения? «Мы воспринимаем себя как еще один отдел в

крупной студии по разработке видеоигр.

Совсем не похоже на отношения «разработчик-издатель», – говорит Рэберн. – Все завязано на огромном уровне доверия. Когда они только начали работать с нами, Playground представляла собой пустую комнату и восемнадцать человек штата. Ни аппаратных средств, ни технологий – один лишь опыт. Много опыта. Просто они увидели в нас что-то, а нам лишь остается шаг за шагом выполнять свои обещания».

Уильямс кивает. «Они обращаются с нами как с еще одной внутренней студией. Мы работаем с Turn 10, у нас есть Алан Хартман – пока что все идет замечательно».

Амбициозный проект Playground практически завершен – впереди несколько бессонных ночей перед релизом. Пусть состав студии и увеличился, однако сто человек по нынешним меркам сложно назвать гигантским штатом.

Возможно, игра выйдет в довольно сомнительное для индустрии время, однако здесь верят в жизнеспособность британского игрового девелопмента. «Посмотрите, что происходит по всей стране – компании объединяются, сильные становятся еще сильнее, – говорит Рэберн. – Да, некоторые студии распадаются, но нет ничего плохого в том, что ушедшие профессионалы могут начать самостоятельно работать над играми мирового класса».

Что же касается будущего... в Playground отказываются говорить о том, что будет после релиза Horizon. «Это наш дебют, – говорит Фалтон. – Невозможно переоценить его важность для нас. Эта игра – то, ради чего мы создали свою студию. Она просто обязана отвечать всем стандартам Turn 10. У них невероятно высокие требования, так что резонно ожидать, что мы будем им соответствовать».

Долговременны ли отношения с Microsoft, или это просто разовая сделка? «Все наши усилия сосредоточены на Horizon, – упрямо гнет свою линию Фалтон. – И в технологическом смысле, и в плане дизайна игра должна быть идеальной». Но даже если так, вряд ли Microsoft способна пойти на такое сотрудничество, не держа в уме долгосрочную перспективу. «Пока что все очень хорошо, у нас прекрасные отношения, – осторожно говорит Рэберн. – Нам бы хотелось, чтобы так и продолжалось».



Q&A

Ральф Фалтон,
сооснователь и ведущий
дизайнер

Ведущий дизайнер *Forza Horizon* рассказывает о
тесном сотрудничестве с

Turn 10, философии создания классных гоночных игр и трудностях с продажами оригинальных IP.

Расскажите о своих впечатлениях от встречи с Turn 10.

Было удивительно слышать о серии *Forza* из первых уст. Когда мы только организовывали Playground... понимаете, *Forza* была одной из игр, о которых мы думали: «Вот что нам хочется делать, вот с чем нам хочется состязаться». Дэн рассказывал о своем видении франчайза очень интересно и вдохновенно. Для меня главным итогом встречи стала (за неимением лучшего термина) синергия того, как они видят гоночные игры и автомобильную культуру — и того, чем мы хотели заниматься.

**Руководствуетесь ли вы каким-то сво-
дом дизайнерских правил? Возможно,
существует специальное руководство?**

Не думаю, что в этом есть необходимость. Одна из причин, по которым мы так хорошо работаем вместе, состоит в том, что мы разделяем определенные ценности — вы хорошо можете видеть это на примере *DiRT* и *Grid*. Нам всегда интересны игры, где можно экспериментировать. Легко сказать, что жанр гоночных игр тяжело воспринимает любые инновации. Однако я уверен, что это вовсе не так — не так по отношению к нашим прошлым играм и уж точно не так по отношению к *Forza*. Так что все дело в схожести образа

мысли. То, чем мы занимались раньше, нравится парням в Turn 10 и наоборот.

Вы не задумывались над созданием оригинальной игры?

Мы общались с огромным количеством издателей, и обнаружили, что в 2010 году никто не хотел даже и слышать об оригинальных IP. Возможно, подобное положение дел сохранилось и по сей день. В середине того же года несколько оригинальных игр не оправдали возложенных на них надежд, и это стало решающим фактором. Но мы и не настаивали на разработке своего IP, прежде всего для нас важно было использовать имеющийся опыт для достижения поставленной цели.

**Когда вы начали нанимать новых людей,
что вы искали в первую очередь?**

Несмотря на огромную потребность в кадрах, мы не собираемся отказываться от собственных стандартов — которые очень высоки. В данном случае для нас были важны академические успехи: мы наняли несколько инженеров, едва закончивших престижные университеты. Возможно, среди них были и те, кто заканчивал специализированные курсы, посвященные созданию видеоигр, но предпочтение мы отдавали тем, кто занимался чистой физикой или математикой на соответствующих факультетах. И если последний год научил нас чему-то — так это тому, что в Великобритании достаточно квалифицированного персонала, желающего заниматься разработкой AAA-игр.

**Вас не пугает та позиция, которую вы
заняли в производственной структуре
серии *Forza*? Не хотелось бы вам стать
кем-то вроде Turn 10?**

Знаете, мы одинаково чувствуем гоночные игры. Они хотели обновить *Forza*, расширить эту серию — а мы как раз собирались заняться чем-то подобным.



Playground расположена в большом, просторном особняке георгианского стиля. Около ста человек трудятся в тематически разделенных зонах, часто перемещаясь из одной в другую.

СОЗДАНИЕ
ЛЮДИ, МЕСТА, ВЕЩИ

Места

АНОР ЛОНДО

Яркий, прекрасный и смертельно опасный небесный город из Dark Souls



Когда вы в первый раз видите внушительные размеры города, сложно ожидать, что его можно исследовать целиком, однако дизайнеры From Software смогли создать довольно обширное игровое пространство.

Откуда: Dark Souls
Разработчик: FromSoftware
Страна происхождения: Япония
Дата выхода: 2011

Многие рецензенты сошлись во мнении, что из Dark Souls вышло отличное путешествие в преисподнюю. Легендарную сложность игры можно рассматривать как метафору непрекращающихся истязательств, и аллюзия Ада в этом смысле выглядит вполне естественной, учитывая, как много Dark Souls почерпнула в духовной иконографии (с ее демонами, соборами, мучениями, литургическими песнопениями и коленопреклоненными, точно в молитве, разжигателями костров). Создать пространство столь мрачное, как Лордран, и обречь игрока на страдания в нем – в этой дизайнерской идее есть что-то от проклятия. Если вы решитесь исследовать глубинные подземелья Dark Souls, то обнаружите там озера и реки раскаленной лавы – неженкам там не место.

Согласно «Божественной комедии» Данте Алигьери, пространство между нижним уровнем ада и верхними небесными инстанциями поделено на определенное количество страт, называемых «кругами». Уникальность Лордрана состоит в том, что, в отличие от большинства классических RPG (плоских, практически двумерных), концепция мира позволяет описывать вертикальность Дантовского пути. Что произойдет, если вместо путешествия к центру Земли мы выберем дорогу на небеса?

Предполагается, что мы окажемся в месте, напоминающем Рай. И действительно, когда мы сбрасываем Железного голема с крыши крепости Сена, именно это и происходит.

Межмиссионерный ролик демонстрирует, как стая крылатых демонов переносит героя вдоль обрывистого утеса через огромную стену и оставляет его у ворот ослепительного города Анор Лондо.

Это редкое исключение из общего правила. Обычно Dark Souls старается воздерживаться от описательных видеороликов – особенно во время переходов между различными провинциями Лордрана. В играх подобного жанра первое посещение той или иной локации чаще всего сопровождается драматическим панорамным облетом камеры, чтобы игрок мог оценить обстановку (подобно тому, как съемка с вертолета помогает зрителю телетрансляции матча по гольфу увидеть поле целиком и изучить расположение опасных мест). Дизайнеры Dark Souls понимают, что ощущения гораздо острее, если игрок вынужден заниматься картографией самостоятельно. В игре нет карты – лишь общие описания. В конце концов, есть существенные эмоциональные различия в исследовании местности пешком и с борта вертолета.

Анор Лондо – небесный город, и это единственная локация в игре, куда вы не можете



Солнечный свет – ключевая особенность Анор Лондо. На фоне угрюмых тонов прочих локаций он выглядит почти шокирующе.

попасть самостоятельно. Разве христианское учение не говорит нам, что Рай существует в ином измерении, и оказаться там можно лишь по воле божественного провидения? Тот противоречивый факт, что вместо блаженных ангелов роль райских проводников исполняют чудовищные горгульи, по-своему прекрасен. Ощущение восторга лишь усиливается, когда

Схожесть городских экстерьеров компенсируется практически осязаемым теплом, которое излучает каменная кладка.

камера на несколько секунд теряет из вида нашего аватара, взмывая над скалистой стеной и демонстрируя общий план Анор Лондо. Как будто не камера, а вы сами, не в силах моргнуть, парите над небесной красотой.

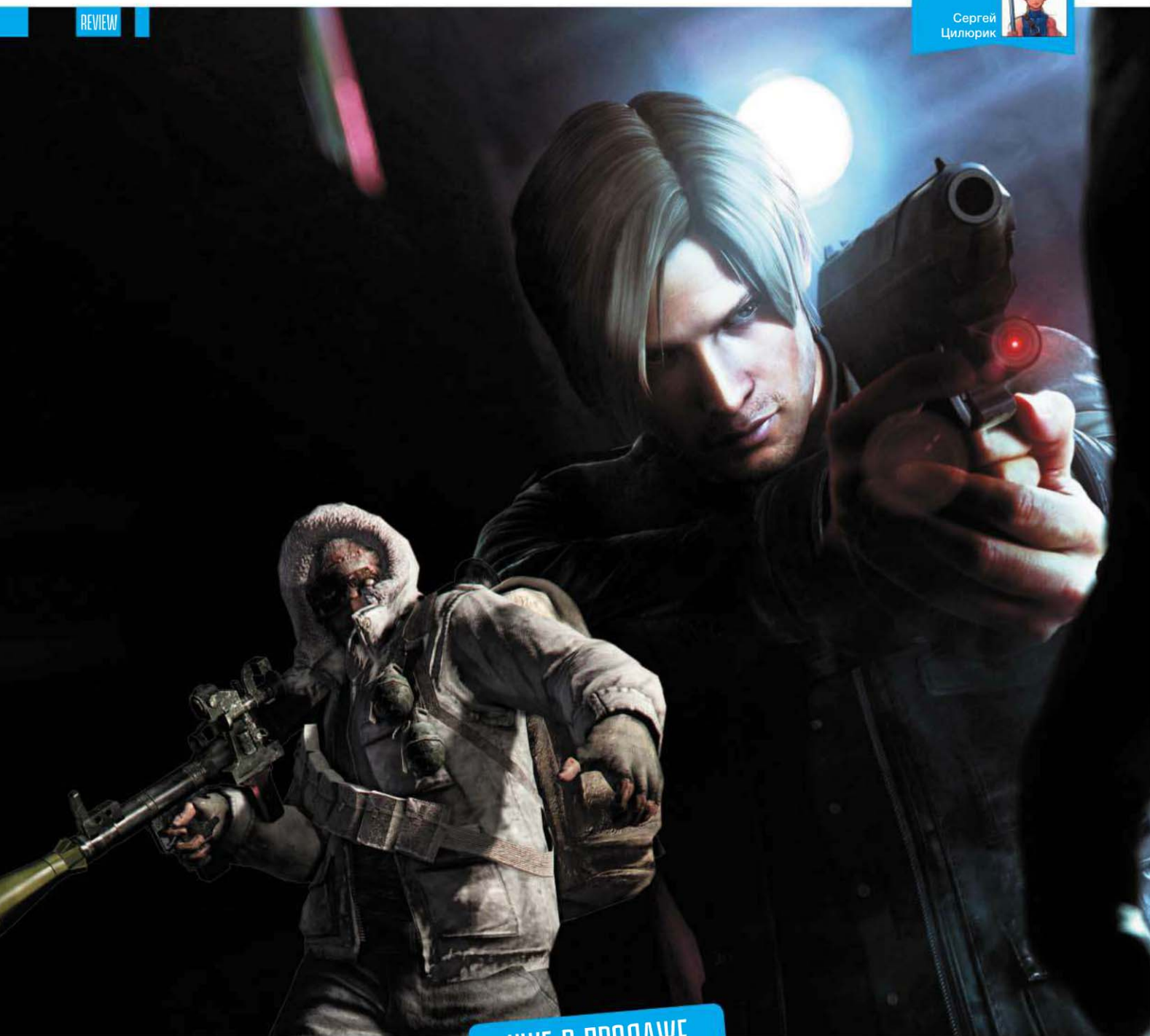
Эти первые кадры Анор Лондо великолепны – солнечный свет, льющийся в город сквозь океан кафедральных шпилей, просто невероятен. Обычно Dark Souls по части световой гаммы довольно холодна, и эта жажда света и теплоты превращает наше знакомство с городом в практически визуально-порнографическое действо. Схожий момент есть в романе Кормака МакКарти «Дорога», когда изголодавшиеся герои натыкаются на нетронутое бомбоубежище, полное пищи и воды.

Dark Souls зациклена на дуализме. В открывающем ролике рассказчик связывает историю появления Лордрана с моментом вторжения в наш мир огня. «Огонь принес противоречия, – говорит женский голос. – Жару и холод, жизнь и смерть... и, конечно же, свет и тьму». Если костры-чекпойнты символизируют крошечные искры тепла и света в мрачном мире игры, то само Солнце – это, разумеется, огромный всееленский маяк. Анор Лондо похоже, играет роль банкетного стола, на котором этот деликатес смотрится изысканнее всего.

Анор Лондо, помимо прочего, уникален еще и в том смысле, что это единственная локация игры, не лежащая в руинах. Она предлагает редкую возможность взглянуть на мир Dark Souls в его неповрежденном виде – эффект вдвойне силен, ведь мы только что прошли через мрачную серость разрушенной крепости. Почти все здания в городе одинакового кремового цвета, однако эта схожесть компенсируется практически осязаемым теплом, которое излучает каменная кладка. Интерьеры более декорированы, полы, например, покрыты изумительным бело-голубым мрамором. Во всем чувствуется сдержанная строгость – никаких тканей или мягкой мебели, ничего, что могло бы приглушить лязг холодного оружия.

С первого взгляда на Анор Лондо не остается никаких сомнений по поводу конечного пункта вашего назначения. Как посетитель Диснейуорлда инстинктивно направляется к замку Золушки, так и игрок в Dark Souls сразу же обращает свое внимание на гигантский собор с неисчислимым количеством шпилей в центре города. Как и боссы игры, размер собора – одна из немногих вещей, которые выдают японское происхождение Dark Souls. Хотя и не так сильно, впрочем, как его обитатель – Принцесса Солнечного Света Гвинивер, чьи груди столь велики, что каждая из них по отдельности способна создать свое собственное гравитационное поле.

Но увидеть ее вы сможете лишь после битвы с Палачом Смо и Драконобойцем Орнштейном. В Анор Лондо Dark Souls отбрасывает всяческую сдержанность: самое яркое солнце, самая головокружительная высота, самая умопомрачительная архитектура, самые сложные боссы. Приятного пребывания.



Resident Evil 6

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360

RESIDENT EVIL 4 ПОТАЩИЛА СЕРИАЛ В СТОРОНУ ЭКШНА, RE5 ПРОДОЛЖИЛА ИДТИ ПО ЭТОМУ ПУТИ, И ЕЕ РЕКОРДНЫЕ ПРОДАЖИ ЛИШЬ ПОДКРЕПИЛИ УВЕРЕННОСТЬ CAPCOM В ТОМ, ЧТО НАПРАВЛЕНИЕ ВЫБРАНО ВЕРНОЕ. НЕСМОТРИ НА ЗАВЕРЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ, RESIDENT EVIL 6 БОЛЬШЕ ВСЕГО НАПОМИНАЕТ ИМЕННО CALL OF DUTY – ТОЛЬКО ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА И С МУТАНТАМИ.

СУБТИТРЫ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360

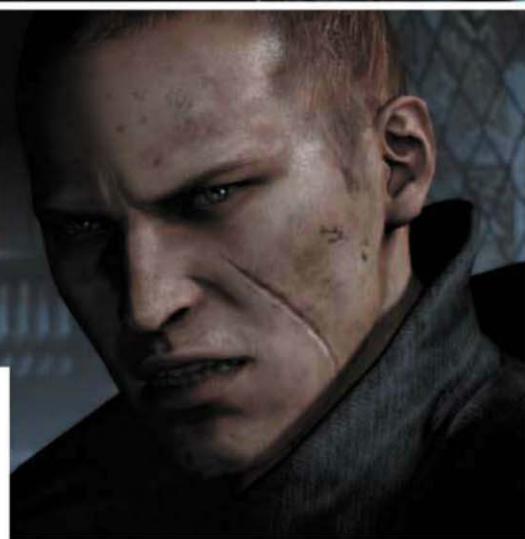
Жанр: action.third-person **Зарубежный издатель:** Capcom

Российский дистрибьютор: «1С-СофтКлуб» **Разработчик:** Capcom

Мультиплеер: co-op/vs, local/online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3

Страна происхождения: Япония

Нежданный сын Вескера. Странно тут не только то, что у столь хладнокровного злодея вообще обнаружили какие-то любовные связи на стороне, но и то, что шестая часть полностью проигнорировала толстый намек пятой на наличие у Вескера брата по имени Алекс.



ЗАЧЕМ НАДО ПИЧКАТЬ НЕСЧАСТНОГО ИГРОКА СТОЛКНОВЕНИЯМИ
С НЕ ИМЕЮЩИМИ НИ ЛИЦ, НИ ИМЕН СТАТИСТАМИ,
ДО КОТОРЫХ НИКОМУ НЕТ ДЕЛА?

7.5

ОЦЕНКА



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ

▲ Леон изменился изрядно: возмужал, перестал тщательно следить за растительностью на лице и где-то потерял чувство юмора. Роль скептика досталась Джейку, меркантильному и циничному – но и не чуждому чисто человеческих слабостей, как водится. Крис все тот же, что прежде – преданный делу идеалист, и даже небольшое отступление о попытках неудачливого офицера утопить горе в вине не смогло порушить светлый образ американского военнослужащего.



▲ За все эти годы Ханниган вообще не изменилась.

▼ Если ранее от особо размашистых атак боссов предлагалось уворачиваться при помощи QTE, то в RE6 приходится самому догадываться, когда нужно падать и кататься.



Дебаты о том, что считать «Резидентом», а что – нет, велись еще с релиза четвертой части. Читатель со стажем наверняка припомнит, что я всегда был апологетом перемен и считал статичные ракурсы камеры и ущербное управление рудиментами, от которых сериалу стоило избавиться. Да и RE4 удалось довольно неплохо сбалансировать повышенную дееспособность протагониста возросшим количеством и свирепостью врагов. В пятой части баланс сил сместился в пользу героев, способных почти всегда прийти друг другу на выручку, – и хоть RE5 и растеряла остатки хоррорности, она осталась отличной игрой с толковым кооперативом. Тем не менее, всем было понятно, что продолжать доить придуманную Синдзи Миками игровую механику больше не стоит, и Сарсон решила сделать наконец что-то новое – «драматический хоррор». Практически все ее новые начинания обернулись крахом.

Сериал Resident Evil никогда не мог похвастаться хорошим сюжетом – в каждой части схожим образом пережевывались сценарии, достойные боевиков категории «В». Выгоднее всех в этом плане смотрелась RE4, где перебранки злодеев с героями были чуть ли не комичными: игра будто понимала, насколько она абсурдна, и не стеснялась этого. Пятая на ее фоне выглядела настоящей деградацией: место остроумного Леона занял узколобый Крис, всю игру сыпавший до неприличного банальными репликами, и вся эта невыносимая ахинея про партнерство, террористов и необходимость очистить мир превращением всех людей в черно-бурые слизистые массы подавалась с напыщенной искренностью. И, что еще обиднее, RE5 бессовестно угробила главного антагониста всего сериала со времен аж Code Veronica. Хладнокровный, расчетливый, терпеливый и фактически бессмертный Вексер, на протяжении десяти лет строивший свою империю на обломках «Амбреллы», оказался всего лишь еще одним психопатом, желающим уничтожить мир с помощью очередной заразы. Тыфу.

Изначально игра должна была выйти 20 ноября, но полгода назад ее релиз сильно пододвинули вперед – аж на два месяца. Этому легко находится объяснение: 14 сентября состоится премьера Resident Evil: Retribution, и Сарсон, очевидно, желает увеличить продажи игры за счет ажиотажа вокруг фильма. Что, в свою очередь, низводит RE6 до уровня очередной игры «по мотивам» – для киношной публики, в конце концов, это так и есть. Даже тэглайны у них почти одинаковые: у Retribution – «Evil goes global», у RE6 – «Terror goes global».



Рядом с таким скриншотом впору писать «угадайте игру».

Сюжет Resident Evil 6 следует заветам пятой части, все глубже погружаясь в бездны псевдодраматичности. Вместо наглотавшегося лавы и ракет Вискера теперь насилует образ любимицы фанатов Ады Вонг, а сценарий все тот же: опять злая корпорация (тут она называется, подумать только, «Нео-Амбрелла»), новый вирус (теперь с буквой «С»!) и неуёмное желание уничтожить с его помощью весь мир. Впрочем, тут хотя бы развязка оказывается приличнее: кампания, в которой мы играем за виновницу торжества, все расставляет по своим местам.

Противостоят «Нео-Амбрелле» и ее козням три пары героев, приключения каждой из которых посвящена отдельная кампания, до краев наполненная потугами на трагедийность. Небритый Леон пускает скупую слезу, отправляя в мир иной своего друга, президента США, и старается изо всех сил защитить ненаглядную Аду, невзирая ни на что. Его напарница и, в каком-то смысле, коллега, правительственный агент Хелена Харпер, движима банальным «спасти», вскоре перерастающим в «ну не спасти, так хотя бы отомстить». Своя вендетта есть и у Криса: он непомерно

В работе над RE6 активное участие принимали вездесущие Трой Бейкер и Лора Бейли (Сноу и Сера из FFXIII/2, Винсент и Кэтрин из Catherine) – они подарили и голоса, и лицевую анимацию Джейку и Хелене соответственно. Занятно, что Лора Бейли ранее озвучивала Анжелу в Resident Evil: Degeneration – персонажа крайне похожего на Хелену во всех отношениях.



▼ При одновременном нажатии кнопок прицела и выстрела персонаж моментально отправляет одну пулю в ближайшего противника, тем самым оглушая его. Полезно против назойливых псов, но когда на героев идут зомби в бронежилетах, уязвимые только к хедшотам, это нововведение лишь мешает.

страдает от потери вверенного ему отряда. Его партнер из BSAA Пирс хладнокровием не отличается, но именно ему приходится успокаивать своего буйного командира – как правило, крича на него в ответ. Знакомая нам по RE2 Шерри Биркин повзрослела, превратившись в весьма себе спелую девушку, но не перестала при этом быть нуждающейся в спасении писклей. Наконец, Джейк Мюллер, которого все жаждут заполнить себе из-за его устойчивых к вирусу антител, выясняет, что он – сын самого Альберта Вискера, что вызывает у него гамму самых противоречивых эмоций. Драмы непочатый край.

И подается она настолько неумело и нелепо, что впору за голову хвататься. Шестьсот человек работали над игрой, и среди них не нашлось ни одного, кто сказал бы: «Погодите, ребята, а почему мы делаем такую чушь? Почему бы нам разноразбория ради не позвать толкового сценариста?».

За примерами далеко ходить не надо: в первой же главе за Леона, когда сюжет не успевает даже начаться, на пути героев встречается добрая дюжина NPC, каждому из которых бравый экс-коп стремится помочь (чего у него не получается, и о чем он практически не вспоминает). Сперва четверть часа мы носимся по полупустому зданию за каким-то безымянным и безликим офисным воротничком в поисках его дочери, находим ее, она превращается в зомби, убивает папашу, и герои в натужно претендующей на драматичность сценке пускают ей пулю в лоб. Потом им встречается целая группа NPC, отстреливающихся от толп нежити вначале на бензоколонке, а затем внутри оружейного магазинчика – им тоже предстоит помогать. Эти непонятные люди о чем-то ноют, кто-то там, приходящийся кому-то там бойфрендом, поднимает бучу, отнимает оружие, выходит в окно, умира-



ет, кого-то вытаскивают из спасительного автобуса лишь для того, чтобы за ним сиганул еще один неудачник и гордо взорвался на гранате, кто-то вообще оказывается японцем, понимающим, но не говорящим по-английски – и все это для того, чтобы в конце главы все погибли, кроме главных героев, как ни в чем не бывало продолжающих свой путь. Зачем надо пичкать несчастного игрока столкновениями с не имеющими ни лиц, ни имен статистами, до которых никому нет дела? Зачем совать дурацкие сценки из убогих фильмов про зомби в игру, где им явно не место? Честно говоря, все происходящее только в одной главе за Леона настолько наполнено пафосом и идиотизмом, что хочется дать RE6 награду за рекордную тупость.

Вообще, кампания за Леона позиционировалась как возврат к хоррорным корням сериала. Потому что там зомби. Действительно, Леон, в отличие от остальных героев, не встречается с вооруженными противниками, но это лишь потому, что вся вторая половина его кампании – это битва с одним и тем же врагом. На протяжении нескольких часов он меняет свои формы одну за другой, в зависимости от обстоятельств трансформируясь то в тираннозавра, то в гротескного коня, в перерывах «сжимаясь» и пичкая игрока очередной порцией высокопарных фраз (спешу напом-

СЦЕНАРИЙ ЗА АДУ КРОЕТ В СЕБЕ ВСЬ СЮЖЕТ ИГРЫ В ПРИНЦИПЕ – ОСТАЛЬНЫЕ КАМПАНИИ ЕГО ПРАКТИЧЕСКИ ПОЛНОСТЬЮ ЛИШЕНЫ.

▼ Рои насекомых – пожалуй, самые противные враги в RE6.

нить, что до этого во всем сериале ни разу такого не было, и трансформации мутантов либо заканчивались с их гибелью, либо шли по нарастающей, и никто не позволял себе скукоживаться назад в человеческую форму и продолжать болтать). Каждое его низвержение игра преподносит как победу – и каждое его возвращение воспринимается как назойливое жужжание над ухом комара, от которого не выходит отмахнуться. Когда Сарсон говорит, что у них каждая кампания – как отдельная игра, она лукавит – никто не был бы рад такой игре, в которой половина времени уходит на бесцельную пальбу по отказывающемуся умирать противнику в ожидании того момента в сценарии, когда ему будет наконец-то дозволено умереть окончательно.

Не менее неприятно и то, что игра на протяжении всех трех кооперативных кампаний целенаправленно пытается скрыть от нас правду о происходящем. Даже когда задаются прямые вопросы, герои отмахиваются – «It's a long story», «It's complicated» – и не рассказывают ровным счетом ничего. Сценарий за Аду, идущий в качестве сингплеерного дописка к основной тройке, кроет в себе весь сюжет игры в принципе – остальные кампании его практически полностью лишены. Ада, к слову, – единственный из здешних героев, кто не ударяется в надрывные страдания

Из всех возможных QTE RE6 особенно часто настаивает на самых противных – на кручении аналога по кругу. Для этого необходимо постоянно подключать свободную руку, а интенсивность кручения требуется такая, что несчастная ладонь под конец прохождения рискует обзавестись стигматами.



и сохраняет хладнокровие даже в тех ситуациях, когда, казалось бы, можно было бы позволить себе некую эмоциональность.

В пресс-релизах Capcom красноречиво распиналась об «инновационной Crossover-механике»: дескать, когда парочки героев пересекаются и сражаются бок о бок друг с другом, в боях могут принять участие до четырех игроков. По факту же от этого толку мало: всех боссов, которых приходится обрабатывать вчетвером, можно спокойно уложить и в одиночку.

Пересечение путей героев приводит к тому, что о многом игроку становится известно заранее. Не важно, чью кампанию вы решите пройти первой, к третьей вы уже будете знать едва ли не о половине миссий, которые предстоит выполнить, причем достигать конечной цели придется ровно тем же способом, что и в предыдущий раз. Так, например, устранить одного из боссов во время флэшбека в Эдони можно лишь одним (довольно заковыристым, кстати) методом, и проверить операцию придется одинаковым образом и в сценарии за Криса, и в сценарии за Джейка. И бог с ним, с очевидным сюжетным противоречием: необходимость дважды заниматься одним и тем же удручает сама по себе. А заодно и рождает нехорошие и подозрительные мысли о возможной халтуре под красивыми словами об одной истории с несколькими углами зрения.

Еще один бич игры – отсутствие запоминающихся локаций. Американская церквушка, скрывающая в своих подземельях страшные-престрашные тайны, способна порадовать любителей RE4 с ее католическими соборами и глубокими подвалами. Зловещие коридоры и каюты огромного корабля, неосвещенные и опасные, где обитают почти бессмертные человекообразные паразиты, напоминают об атмосферной Revelations. Но это, увы, мелочи; большая часть игры происходит на территории вымышленного китайского мегаполиса, похожего на Шанхай или Гонконг – красочного, но безликого, колоритного, но банального. По сравнению с четвертой частью, где таким местом действия оказывалась испанская глубинка, и пятой с африканскими деревушками, абстрактный Ки-



Возвращаясь к поднятому в начале статьи вопросу – что можно назвать Resident Evil – я скажу, что и четвертая, и даже пятая части у меня не вызвали сомнений в своей принадлежности к знакомому мне с юных лет сериалу. Но вот игра, в которой отряд американских спецназовцев палит по одетым в костюмы «Абибас» партизанам на танке в какой-то заснеженной югославской стране, – это что-то совсем из другой оперы. Если это – будущее Resident Evil, то извините, спасибо, распишитесь в получении своей аудитории Call of Duty, а я лучше уж пойду куда-нибудь мимо своей дорогой. Куда-нибудь в сторону игр, которые делаются командами поменьше и с бюджетами поменьше. Потому что в созданной одним человеком двухчасовой Lone Survivor несравненно больше и драматизма, и «сурвайвала», и «хоррора», чем во всей непомерно раздутой и лоснящейся RE6.



тай RE6 – это бутафорная профанация. В этом Китае есть небоскребы (там, вдалеке где-то), крутая речка, джонки, по которым можно прыгать, пестрые маски, фонари и вывески. В этом Китае нет ничего, что отличало бы его от любых других вымышленных и не очень городов в Поднебесной, которые вольготно заняли нишу одной из популярнейших локаций в современных шутерах. Заснеженная Эдония смотрится чуть приятнее: конфликт между силами НАТО и Югославией уже воспринимается как дела давно минувших дней, да и абстрактная восточноевропейская страна в RE6 именно как абстракция и выглядит.

Завершая разговор о сюжетной составляющей, я хочу отметить, что, несмотря на полный провал по части сценария и до омерзения патетичную постановку сценок, Resident Evil 6 можно и нужно хвалить за актерскую игру. Речь не только об озвучке – движения персонажей и особенно их мимика здесь выполнены превосходно. Во всем остальном, правда, графика не слишком впечатляет – она осталась на уровне RE5.

А с музыкой все очень-очень грустно. Излишне часто из колонок доносится бесполое оркестровое дребезжание – будто всю игру напролет идет нескончаемая кульминация длиной часов так в пятнадцать! Спокойных тихих моментов досадно мало – и эти слова отлично описывают и здешний геймплей. Причина тому проста: в Resident Evil 6 бесконечные враги.

Даже в динамичной кооперативной RE5 были моменты, когда можно было передохнуть и, быть может, проникнуться атмосферой (самое начало игры, например, до получения пистолетов, очень впечатляло) – про RE4 и гово-

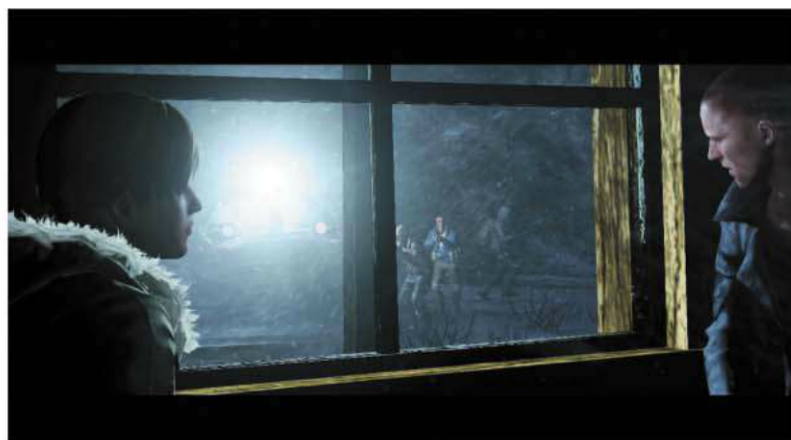


▲ Зомби, как правило, неторопливы, но могут в самый неподходящий момент неожиданно разбежаться и прыгнуть прямо на героя.

▼ Довольно теплые взаимоотношения Джейка и Шерри напоминают о Леоне с Эшли из RE4.

рить нечего. А в RE6 возможности спокойно исследовать местность после того, как все неприятели наконец упокоятся, практически нет – только короткие и чисто технические передышки. Между ними – прилипчивые мутанты, которым в прямом смысле несть числа – новое пушечное мясо на месте поверженных соратников будет появляться бесконечно, пока вы не выполните условия, необходимые для дальнейшего прохождения. Они будут выбегать из-за углов, лезть прямо из асфальта, приземляться с парашютом прямо на голову героям – словом, сделают все, чтобы игрок не почувствовал себя в безопасности. На деле же – просто надоедают. К тому же, респаун их лишь обесценивает: в большинстве случаев врагов проще (и рациональнее) обойти стороной и пробежать напрямую к выходу.

Вот хорошее сравнение: помните, в битве с Салазаром в RE4 была возможность восполнить нехватку патронов, спустившись на этаж ниже и перебив постоянно ползающих там букашек ради дропа? Так вот, в RE6 вся игра такая, только вместо мелких паразитов тут используются зомби и террористы с автоматами. Все проблемы с нехваткой боезапаса решаются убиением лезущих под руку противников – ведь теперь пинать их можно без предварительного выстрела в голову или колено. Вообще, дрыгоножество, несмотря на некоторую комичность, здесь крайне эффективно: это самый удобный и экономичный способ расправиться с рядовыми врагами. Впрочем, специальная шкала усталости призвана остепенить желающих затоптать всех в округе без единого выстрела. Напугавшая многих регенерация здоровья действительно несущественна и призвана компенсировать царапины от шальных пуль, которые герои не могут не



Новая разновидность мутантов называется J'avo. Инфицированные новым вирусом сохраняют человеческую форму, а мутируют у них только получающие повреждения части тела.

Главное отличие между разными сценариями – в HUD, к новому дизайну которого каждый раз приходится привыкать. Вот, например, у Криса он по-милитаристски зеленый.





Кампания за Аду выгодно смотрится на фоне прочих – как по сюжету, так и по геймплею: поскольку разработчики желали сделать из нее некое подобие шпионской истории, она изобилует столь редкими в остальной игре моментами тишины. А многие сегменты и вовсе предлагают стелс-прохождение, что гораздо больше напоминает «ужастики», чем продолжительные перестрелки. Наконец, отсутствие всегда готового помочь напарника напоминает о RE4 и заставляет осторожничать куда больше обычного. Впрочем, обещанные головоломки тут катастрофически неуместны (ладно еще испанская глубинка или африканские подземелья, но собор неподалеку от американского мегаполиса?!), и невероятно примитивны. И, что смешнее всего, они все перечислены в превью Врена из прошлого номера – кроме одной, которая запечатлена на этом скриншоте.

схлопотать при здешнем количестве стреляющих врагов, так что в этом плане тут все довольно сбалансировано.

Обидно другое: Resident Evil 6 в погоне за все той же драматичностью часто забывает о краеугольных камнях геймплея, о камере и управлении. В обычных ситуациях все более-менее терпимо: игровая механика RE6 все же основывается на проверенной временем схеме из RE4 и 5. Более того – от раздражавшей многих невозможности двигаться и целиться игра избавилась, пойдя на компромисс, как это сделала Revelations.

Проблемы начинаются, когда на сцену выходят вооруженные враги (каковых тут большинство). Спастись от выстрелов предлагается при помощи укрытий, подкатов и перекатов – и эти новые геймплейные элементы в существующую схему управления втиснулись с горем пополам. Так, ответственная за прицеливание L1 тут используется и для подката (во время бега), и для прилипания к укрытиям (если они рядом есть). При этом зажатая кнопка бега позволяет персонажу перемахивать через мелкие препятствия, а нажатая вместе с прицелом рядом с этими же препятствиями – присесть за ними. Это все настолько противоестественно, что все эти новые навороты использовать не хочется вообще – от путаницы с кнопками только хуже все выходит.

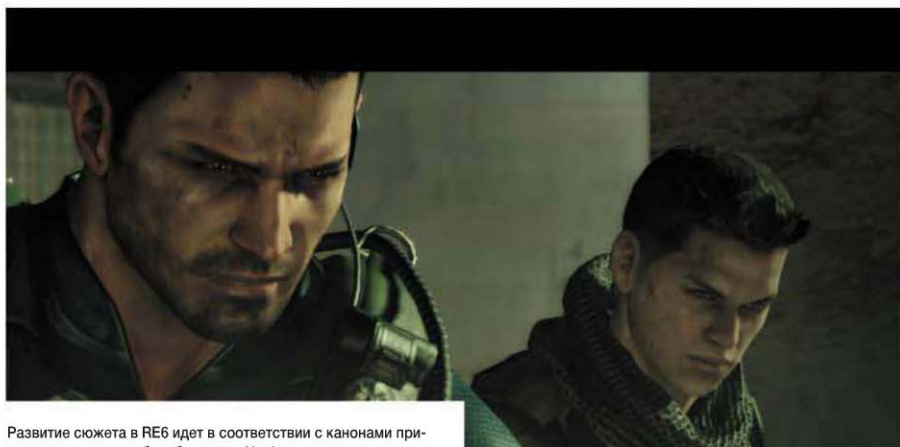
В современных «резидентах» камера была намертво привязана к герою и отдалялась от него только на время сценок или QTE. В RE6 разработчики решили зрелищные моменты интегрировать в геймплей: например, героям приходится убегать со всех ног от очередного чудовища, и в это время нужно не просто жать показывающуюся последовательность кнопок, а управлять персонажем непосредственно. Камера при этом крутится так, как это угодно режиссеру-постановщику: то бежать надо от нее, то на нее, то под каким-то непонятным углом – и пока герои трутся щеками о стены, пытаются выровнять курс, монстр их настигает – и будьте добры начать с начала. Да и просто в геймплее нередки случаи, когда камера поворачивается, чтобы показать нам очередной вроде бы как кинематографический момент, но при этом враги даже не думают останавливаться, и герои получают на орехи совершенно незаслуженно. При этом некоторые моменты, в которых QTE были бы действительно уместны (например, когда герои делают отчаянный прыжок из взрывающегося лифта), тут поданы в качестве неинтерактивных сценок.

Зато интерактивность тут встречается в самых неожиданных местах: как и полагается в каком-нибудь Call of Duty, герои RE6 пилотируют вертолеты и самолеты, катаются на автомобилях, мотоциклах и снегоходах и используют всякий шанс пострелять из пулеметов с бесконечным боезапасом. И каждый подобный эпизод форсирует новую схему управления! Водить наземные транспортные средства не

особенно интересно и достаточно неудобно (в Сарсом, судя по всему, считал и эти сегменты за мини-игры и особенного внимания им не уделяли), а босс, от которого нужно отбиваться при помощи стационарных пулеметов, еще ужаснее, чем в RE5.

Вообще, RE6 доверху наполнена скриптами, и множество игровых ситуаций, в число которых входят и битвы с боссами, требуют решений неочевидных. Неочевидность, заставляющая игрока поразмыслить и прикинуть, что к чему, да еще и как – дело всяко хорошее, но вот неочевидность, вынуждающая в разных вариациях комбинировать камни и палки и радоваться, что какая-то из них сработала – дело другое. До уровня тупого перебора, конечно, RE6 не опускается, но излишне мучительные попытки понять, почему одна и та же вроде бы комбинация то работает, то нет, поноврничать (в плохом смысле слова) заставят еще как.

После такого количества претензий к геймплею может сложиться впечатление, что он никуда не годится – нет, это не так. Resident Evil 6 взяла за основу отличную игровую механику RE5 (с которой читающие этот текст наверняка уж знакомы) – и, несмотря на то, что почти все нововведения пошли ей во вред, в итоге все равно получился довольно сносный кооперативный экшн с завидной продолжитель-



Развитие сюжета в RE6 идет в соответствии с канонами привычных с юных лет блокбастеров. На фоне щедро раскиданных по основному сюжету клише приятным образом выделяется концовка кампании за Криса, лишенная соответствующих слащавости и оптимизма.



ностью. Динамика действия на высоте, ситуации, в которые попадают герои, разнообразны, взаимовыручка крайне важна, а ограниченное количество амуниции гарантирует, что игра не превращается в банальный шутер.

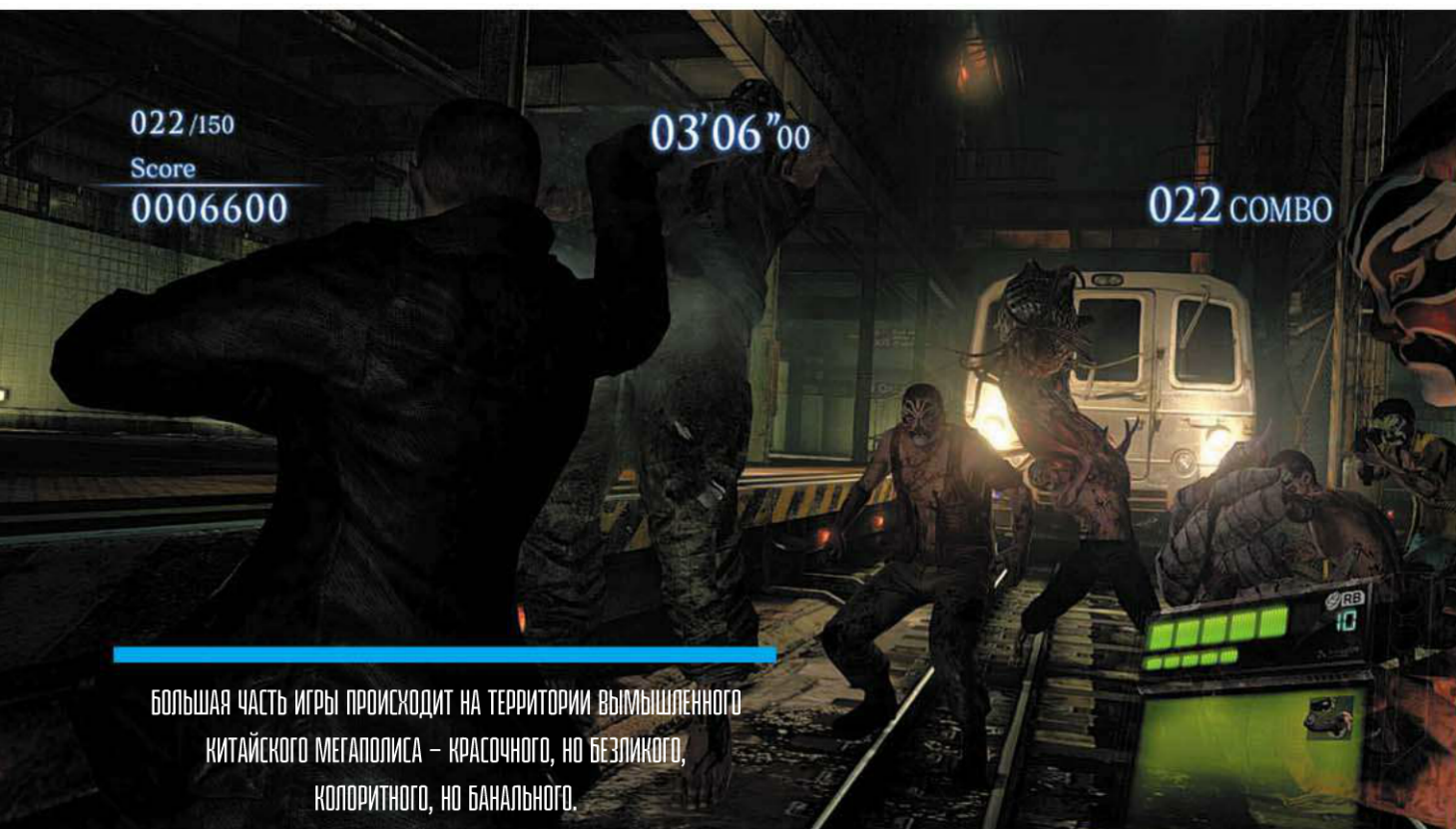
Опять же, большая часть критики относится к кампаниям. Меж тем, здешняя игровая механика прекрасно подходит столь любимому мной режиму Mercenaries, где все действие заключается в уничтожении десятков врагов без всякой сюжетной подоплеки (и проблемы, таким образом, сводятся к не слишком удобному управлению). Если бы можно было купить Mercenaries отдельно от всех кампаний, я бы так и поступил: набивать очки на арене по-прежнему увлекательно, а изменившиеся правила игры только подогревают интерес к этому режиму. А вот Agent Hunt, вытеснивший привычный по RE5 Versus, мне попробовать не удалось: ревью-версия игры принуждает играть на одной консоли (и хорошо, что тут есть сплит-скрин).

Resident Evil 6 – игра хорошая, но не оправдывающая возложенных на нее высоких ожиданий. На протяжении добрых двадцати с лишним часов она не дает заскучать (хотя поводов для фрустрации предоставляет достаточно) – проходить ее действительно интересно. Но вот только запомниться ей практически нечем, и до уровня предыдущих номеров частей сериала ей очень, очень далеко. **СИ**



▲ Враги с автоматами – не самое страшное из зол. Нередки случаи, когда из ниоткуда вылезают снайперы, следящие за вами прицелом и готовые пристрелить на любой дистанции. Стоит замешкаться, чтобы расправиться с парочкой гопников, или просто остаться на открытой местности слишком долго – пуля в лоб.

▼ Правила игры в Mercenaries заметно изменились: тут и другая система скора, и спавн врагов иной: если в RE5 через определенные промежутки на свободу выползали мини-боссы, убивающие с одного удара, то тут ближе к концу вместо обычных врагов на охоту за человечинкой выходят их улучшенные версии, на которых ну очень уж сложно не терять комбо.



БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ ПРОИСХОДИТ НА ТЕРРИТОРИИ ВЫМЫШЛЕННОГО
КИТАЙСКОГО МЕГАПОЛИСА – КРАСОЧНОГО, НО БЕЗЛИКОГО,
КОЛОРИТНОГО, НО БАНАЛЬНОГО.





Tokyo Jungle

ПЕРВОБЫТНАЯ, НЕПРИЛИЧНО ЖИВОТНАЯ РАДОСТЬ – ГЛАВНАЯ ЭМОЦИЯ, КОТОРУЮ ДАРИТ ИГРА. ПОКУПАТЬ ЕЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО. ДОСТАТОЧНО ЗНАТЬ: ВСЕ, ЧТО НАПИСАНО О TOKYO JUNGLE, – ПРАВДА.

Город Токио, недалекое будущее, все люди умерли, звери вырвались на свободу. Меж разбитых вагонов метро гуляют крокодилы из зоопарка и одичавшие шпицы, на лужайках пасутся олени и антилопы. Хищники жрут травоядных. Самцы совокупляются с самками. Все прячутся от радиоактивного дождя и динозавров. Вы управляете животным одного из пятидесяти видов – от цыпленка до панды. Задача номер один – выжить как можно дольше, номер два – собрать артефакты эпохи людей и разгадать тайну их исчезновения. Номер три – понять, кому и зачем понадобилось делать и издавать игру.

Впервые я увидел Tokyo Jungle на Tokyo Game Show несколько лет назад; чуть позже прочитал (и опубликовал в «СИ») статью в Famitsu Weekly о предыстории создания игры. Смысл в том, что японская Sony проводила что-то, вроде конкурса молодых разработчиков, и вдруг – такая жемчужина. Примитивная, корявая графика уровня PlayStation 2, главный герой – смешной шпиц. В начале демки он голоден, впервые выбегает на улицу из хозяйского дома. Прыгающий мимо кролик обращает на домашнего песика внимание и нарочито ржет. Ваша задача – подкрасться к ушастой твари, прячась в траве, выскочить, укусить, убить и сожрать. Еще несколько кварталов и убитых кроликов, и песик подходит к заветной



5.5

ОЦЕНКА

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3



СБЫТИЕ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation 3 Жанр: simulation Зарубежный издатель: SCEE Российский дистрибьютор: SCEE Разработчик: PlayStation C.A.M.P.
Мультиплеер: co-op/vs, local/online Обозреваемая версия: PlayStation 3 Страна происхождения: Япония ТОЛЬКО ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ



цели – картонной коробке, в которой вольготно живет дикий кот-босс, «державший» эту улицу. После короткой, но кровопролитной драки песик устраивается в новом логове и демка заканчивается.

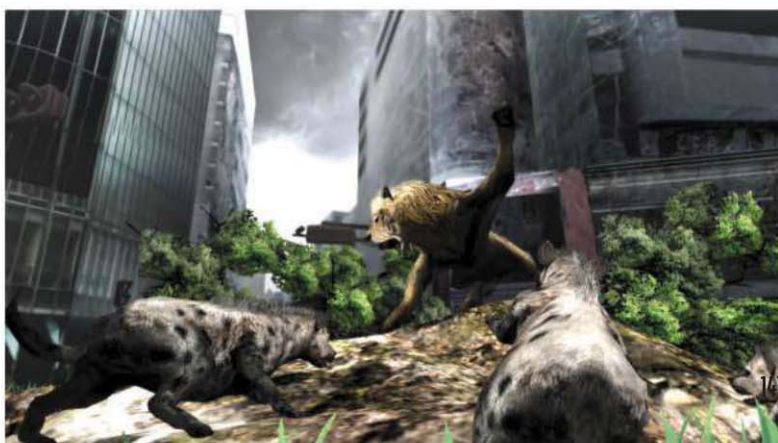
Трэш и угар в духе флэш-игр Adult Swim с тех пор разросся в полноценный релиз на пять гигабайт (в Японии Tokyo Jungle и вовсе издавалась на дисках), открытым миром и встроенным магазином бонусных панд и собак-роботов. Та первая миссия (и, подозреваю, первоначальный вариант игры) превратилась в Story-режим, настолько второстепенный, что он поначалу даже закрыт для геймера. Все перевернуто с ног на голову! Только проходя Survival за разных животных и находя квестовые предметы, вы открываете новые главы истории. И в них уже наслаждаетесь комментариями рассказчика, вроде «Песик-шпиц, пришло время становиться настоящим кобелем!» Грошковые «кат-сцены» из трех кадров и строчки текста примитивны, но стоит зажмуриться, как перед глазами появляется тесная комната и компания бьющихся в истерику молодых японцев: «Кобелем! Представляете себе, кобелем!». И кто кричит: «Давайте так и оставим – прикольно же!» Уверен, так оно и все и было на самом деле. А каждая глава – очень короткая, минут на пять, и за новой надо идти в Survival часа на два. Хочется ведь узнать о том, как два олененка искали маму на опасных улицах дикого Токио.

Режим Survival, где можно ходить куда угодно и заниматься чем придется, можно сравнить с несюжетными миссиями GTA и подражаний. Выполнив квест, вроде «найди магазин Jungle 24 на улице Догензака», вы получаете лишь плюс пять к атаке да горочку очков для рейтинга. На каждое животное приходится лишь одно-два задания с действительно полезной наградой (уникальная шмотка, либо новый вид) и глобальными последствиями. На первый взгляд, Survival схож с аркадным режимом, например, классической Crazy Taxi. Животное не может стоять на месте – миграция еды и случайные события («на станции Сибуя проснулись динозавры») заставляют перемещаться из зоны в зону, убегать от крупных хищников, терять братьев и сестер, чтобы потом найти укромное место и размножиться, сменив поколение. Драйв, секс, рок-н-ролл! Проблема в том, что в Tokyo Jungle нет геймдизайна – в том

смысле, что ни о каком балансе, логике, game flow и речь не идет. Никто не удерживает потребителя перед экраном, не строит цепочки «задача – награда», поэтому мелодия игры быстро скатывается в полнейшую какофонию. Главная мотивация играть в Survival: вам хочется открыть определенное животное. Например, свинью. И вы смотрите (к счастью, информация открыта), что сначала нужно получить газель, а ей уже выполнить квест «захватить территорию кабанов». И вам выгодно заниматься только этим, игнорируя остальные задания. А как получите свинью – что остается делать дальше? Только страдать ерундой. Ближе всего к Tokyo Jungle подошли неиграбельные космосимуляторы, сделанные ради симуляции. Если вы умираете – скорее всего, проблема не в вашей ошибке. Shit happens. Как в жизни. Зато интересно пробовать разное и смотреть, что получится.

Интересно и препарировать Tokyo Jungle как культурный объект, примеряя на нее разные дурацкие интерпретации. В Tokyo Jungle можно играть за беззащитного, нелепого цыпленка, который умирает от одного укуса, не может ни от кого убежать и, конечно, неспособен никого убить. Для геймдизайна такой персонаж не нужен, но зеркалу жизни без Марти МакФлая не обойтись. Или вот еще: накапливая калории, животное повышает социальный статус, от новичка до вожака. Молодой, неопытный зверь может рассчитывать лишь на любовь desperate female («самка-омега» в русском переводе), блохастой и рождающей от силы двух детенышей. Вожак же может привлечь внимание альфа-подруги с хорошими генами. Классно же придумано, правда? Особенно весело игра воспринимается в контексте Токио, города, где все настолько хорошо, спокойно, стабильно и скучно, что хочется добавить чуточку апокалипсиса (подробнее об этом можно узнать, например, из аниме Eden of the East). Другая очевидная параллель – книга «Королевская битва», адаптированная в отличный одноименный фильм. В обоих произведениях речь идет о выживании, мир разбит на зоны, и невидимый режиссер время от времени объявляет одну из них запретной (в Tokyo Jungle – зараженной отравляющими веществами). Или вот еще: в начале этого номера «СИ» – целая рубрика с мимими и няняня, которая вызовет улыбку у любого нормального человека. А в одном из заданий Tokyo Jungle нужно убить с полсотни кошек (к счастью, взрослых). Награда? В списке доступных видов появляется новый, и это (внимание!) кошка! Ну как так можно?!

Нельзя сказать, что Tokyo Jungle жестока или уныла. Ближе всего она к простым, грубым анекдотам, которых в избытке на сайте Димы Вернера. Читаешь и смеешься. Играешь и хочешь. Немного стыдно, но такова природа человека – улыбаться разным глупостям. **СИ**





New Super Mario Bros. 2

В SUPER MARIO НЕМУДРЕНО ЗАПЛУТАТЬ: «НОВЫЕ», «ПРОДВИНУТЫЕ», «РАЗРУШИТЕЛЬНЫЕ», «ЛУЧЕЗАРНЫЕ», «БУМАЖНЫЕ»; «СТРАНЫ», «МИРЫ» И «ГАЛАКТИКИ» – ВСЕ ОНИ СЛОВНО СГОВОРИЛИСЬ ПОГУБИТЬ ВАШИ ВОСПОМИНАНИЯ О МОЛОДОСТИ И ВАРПАХ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ WORLD 1-1. ПАНИКУ ПРОЧЬ! ОТМОТАЙТЕ В НАЧАЛО СПИСКА: ВОТ ЭТИ ВОТ, «НОВЫЕ» – ОНИ НА ПОВЕРКУ-ТО ТЕ САМЫЕ, СТАРЫЕ!

3 вучит кощунственно, а деваться некуда. Внимайте: New Super Mario Bros. 2 – это в целом еще раз те же принцессы в тех же замках, и даже вид с того же боку. Лишь частности, коими богата каждая вторая японская корпорация, меняют игровую перспективу с тем же успехом, что и ползунком, поселившийся на правом ребре вашей карманной подружки. В NSMB2 строгий уход за традициями подчеркивается этим ползунком: степень «трехмерности» определяет не более чем четкость переднего плана за счет затирания заднего; есть только платформы, а все остальное от лукавого. Примерно так же игра поступает и с вашими ощущениями: очень сложно привыкнуть к мысли, что играешь во что-то действительно новое, потому что ну все это же ведь было! И лишь где-то на периферии сознания вертятся золотой цветком новой «профессии» да режим Coin Rush. NSMB2!

Хотя вот на фоне Super Mario 3D Land контраст яркий – все равно как запустить какой-нибудь Super Mario World после Super Mario 64. Все какое-то одинаковое, двухмерное, а еще эта гребаная инерция и на удивление прижимистые кирпичи с бонусами. Сложно и непривычно, к тому же крестовина нещадно натирает пальцы – на джойстике-то толком не поиграешь. А потом ничего, намозоленные большие пальцы привыкают к жесткости клавиш, а мозг – к жесткости геймдизайнеров. Глубокомысленные экраны, составляющие уровни, кристаллизуются в понятные схемы и карты, миры потихоньку лишаются секретов и больших монет. Но, право, почему же фраза «качественный платформер» по-прежнему ассоциируется, например, с DKC 2, а не Super Mario Что-то Там? NSMB2!

Потому что так боятся меняться. Традиционность – стабильность – светлое японское будущее без единой надежды на смену парадигмы или хотя бы расширение колеи. «Слева направо, прыгая по смешным существам, собирая монетки и кушая грибы с цветочками, ползая по трубам и прыгая

► Марио-енот может взлететь, разогнавшись наподобие Марио-в-плаще из Super Mario World. Одно и то же, друзья, двадцать лет одно и то же!

► В отличие от вездесущих гumba и купа, эти пауки и сороконожки появляются в игре буквально в трех-четырех уровнях.

7.5

ОЦЕНКА

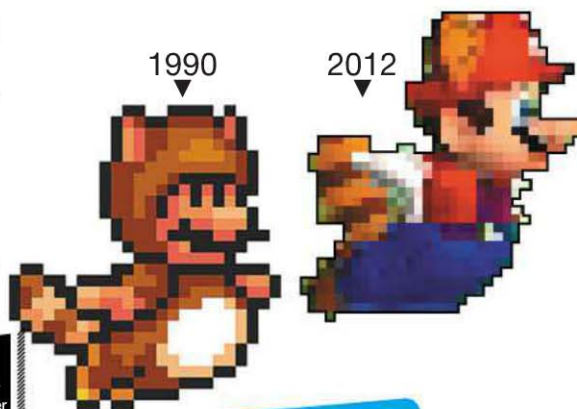
► Мысли про Splinter Cell приходили мне на ум в самых неожиданных местах. На самом деле – ничего общего, ну прополз по веревке и прополз. Обычное дело!

Монеты могут появиться неожиданно, ниоткуда и в совершенно неподходящем месте. Для рекордов Coin Rush придется выучить все триггеры.



ТЕКСТ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: 3DS Жанр: third-person, platform, action Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo Мультиплеер: wi-fi Обозреваемая версия: 3DS
Страна происхождения: Япония



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
3DS



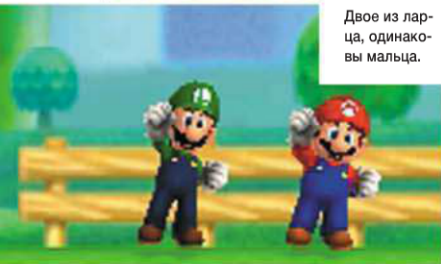
▲ Новая профессия – «золотой цветок». Марио вооружается огненным шаром имени Мидаса Гордиевича и превращает в золото любых противников и кирпичи. При взятии флага бонус нивелируется до обычного цветка, что немалозначительно расстраивает, но я понимаю: баланс важнее.



Еще один супербонус из первой NSMB: мега-Марио сносит все на своем пути: врагов, кирпичи, трубы – все взлетает от размашистой походки итальянского водопроводчика.

Двое из ларца, одинаковы мальца.

Вышел, вышел каменный цветок! Прямо пойдём, не сворачивая!



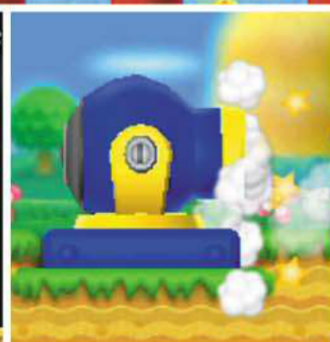
▲ Моя прелсссссы!

▼ Золотое кольцо врубает особый режим: привидения убегают с экрана, оставляя след из золотых монет, аналогичным образом поступают и пущенные вдаль панцири купа.



▲ Грешил, каюсь: думал, что в современном игровом устройстве примитивнее боссов, чем в Super Mario 3D Land, не существует. Ошибался. Вот эти бронтозаврики в таком вот формате работают за полубоссов в КАЖДОМ мире. Представляете? Восемь раз одно и то же!

▼ Кирпич-головняк. Брат кирпича-головняка из SM3DL, только не подлетает, а с каждым движением Марио добавляет в копилку по монетке. И так пятьдесят раз. Также работает вторым вспомогательным бонусом, если вы такой неудачник, что пять раз на одном и том же пороге споткнулись.



▲ В секретные уровни доставляет вот такая милая пушка. Уровень небольшой, чем-то похож на Canabalt или Vector: экран движется сам, игрок может только прыгать и немного смещаться влево-вправо.

▼ Вокабуляр Марио слегка расширился: он теперь комментирует результативность прохождения. Например, если вы пошли не стандартным путем, а через секретный выход, он сообщит «This way!».



по облакам, бежит к заветному флагу главный герой». Нет, ну правда, это все было столько же раз, сколько словосочетание «Super Mario» появлялось на коробках! Что там, 3D, говорите? Ага, а вы помните, как нам обещали функциональное 3D в Super Mario 3D Land? И в итоге остались только бонусные однокомнатные уровни – статичные! – где ползунок менял перспективу, чтобы можно было разгадать какую-то плевую головоломку. Но тут и такого нету. Замороженные динамикой картинки, разработчики вынуждены были перенести свою «трехмерную» энергию на статичные сущности: вместо волшебной материализации относительной перспективы происходит банальное размытие задников. И это, конечно, создает особенную картинку. Только двухмерную, вон, на скриншоте отлично все видно. NSMB2!

Социализация – модное направление авангардного игрового искусства. Без включенного Spot Pass большая N тебя за человека не держит, а мультиплеер хотя бы через Wi-Fi поддерживает теперь каждый второй картридж. В случае с New Super Mario Bros. 2, кстати, картриджей понадобится два. Помимо классической беготни предлагается сразиться со всем миром за место в лэддере «пройди три случайных уровня и собери максимум монет» (тот самый Coin Rush). Апофигеем золотоносного добра является пользовательский вклад в общий сбор монеток: кто-то сдает в мировую копилку по двадцать тысяч чеканных (одно прохождение), а кто-то фармит вклады на шестизначные суммы. Любитель драгметаллов Варио нервно дымит в сторонке (и про это даже есть комикс), в то время как вся планета Земля добывает виртуальное золото прыжками и ужимками. Пока западные разработчики мучительно пролонгируют геймплей скачиваемыми дополнениями и поддувают реплейабилити костюмчиками и локациями, Nintendo прикармливает игрока возможностью стать частью чего-то целого. Аперитив перед Miiverse? NSMB2!

Самое, наверное, ироничное заключается в том, что можно прекрасно обойтись без монеток, новых бонусов и замеров количества нулей в таблице рейтингов. Четырехтактная формула Super Mario – беги, прыгай, собирай, флагу – чарует не меньше, чем «Тетрис» или Counter-Strike. Возьмите любую приставку от Nintendo за последние тридцать лет, и вы найдете там Марио, торопливо семенящего слева направо, прыгающего по головам смешных существ, собирающего монетки и меняющего черный флаг на красный. А все прочее – лишь золотое наноупыление, не более чем способ отличить одну часть Super Mario от другой. NSMB2! **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Nintendo 3DS

Heroes of Ruin

Платформа: Nintendo 3DS Жанр: role-playing, action-RPG Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: n-Space Мультиплеер: co-op, local/online
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS Страна происхождения: США

КАЧЕСТВЕННАЯ «ДЬЯБЛА» ДЛЯ 3DS С ОНЛАЙНОВЫМ И ОФФЛАЙНОВЫМ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ, РАЗНЫМИ КЛАССАМИ И ВЕТКАМИ УМЕНИЙ И КРЕПКО СБИТОЙ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИЕЙ В ДЕСЯТОК ЧАСОВ ДЛИНОЙ ДОЛЖНА БЫЛА БЫ ПОЛУЧИТЬ ОЦЕНКУ ВЫШЕ «ШЕСТЕРКИ», НО HEROES OF RUIN – ЭТО КАК РАЗ ТОТ СЛУЧАЙ, КОГДА У НЕУМЕЛОГО ПОВАРА ИЗ ХОРОШИХ ИНГРЕДИЕНТОВ ПОЛУЧАЕТСЯ БУРДА.



◀ Нижний экран отведен под карту и кнопки быстрого доступа к инвентарю, умениям и списку квестов. На верхнем же отображается количество снадобий для восстановления HP и MP (максимум – 20 каждого) и соответствующие шкалы. Здоровье после получения повреждений обычно восстанавливается в пределах одного деления линейки, а мана регенерируется полностью – то есть, игру можно пройти, практически к снадобьям и не прибегая.

Любые похвалы в адрес Heroes of Ruin неизбежно заканчиваются словами «для 3DS», «для портативной игры». Неудивительно: вышедшая между Diablo III и Torchlight II, эта неказистая игрулька оказалась бы никому не нужной на PC, и только жаждущие качественных игр обладатели портативок могли встретить ее радушно. В конце концов, на 3DS до сих пор ничего подобного не появлялось (да и на DS тоже, ведь упрямая Nintendo так и не перевела на английский великолепную Soma Bringer от Monolith Soft), а зачищать с товарищами подземелья и делить лут – занятие достаточно увлекательное само по себе.

На это, очевидно, и рассчитывали разработчики Heroes of Ruin – ведь в ней нет ни толики оригинальности. Вместо этого в ней собраны все жанровые клише: игрок создает себе персонажа из четырех классов на выбор (волшебница, стрелок, паладин и варвар), прокачивает его характеристики (тут их всего три – сила, HP и MP) и в одиночку или в компании вырезает орды монстров, населяющих данжеры вокруг безопасного города с магазинами и квестами. Заданий тут несколько десятков, и они, за редким исключением, довольно банальны и требуют, как правило, сбора определенного лута с определенного типа врагов. При онлайн-игре, меж тем, появляется возможность проявить себя в выполнении ежедневных и еженедельных заданий – столь же неизобретательных (перебить столько-то таких-то врагов, открыть полностью карту такой-то локации), но вносящих толику разнообразия в рутину.

Онлайн в Heroes of Ruin, к слову, работает как надо – без лагов, без проблем с поиском партнеров, без внезапных дисконнектов и с голосовым чатом. Если Heroes of Ruin что-то и удалось, то это – доказать всем, что подобное на 3DS более чем возможно.

Есть здесь и рудиментарный сюжет, который искренне старается не быть таковым. В поисках способа исцелить сфинкса Атараксиса, основателя и защитника единственного доступного в игре города, наши герои знакомятся со здешней королевской семьей и ее подчиненными, попутно распутывают парочку интриг и спасают мир, получая в финале толстенный намек на сиквел.



▲ Изредка встречаются простенькие, но приятные головоломки. Решать их стоит одному – толпа тут будет только мешать.



◀ Управление в игре простое и интуитивное: «В» отвечает за обычную атаку, а на остальные три кнопки можно назначать умения по выбору.



HEROES OF RUIN СЛИШКОМ ЛЕГКАЯ,
СЛИШКОМ ЛОЯЛЬНАЯ К ИГРОКУ.

▼ Драться за добычу не приходится: собранные одним членом команды деньги засчитываются всем, а экипировка (за исключением колец и амулетов) для каждого класса своя.



Передвигаются персонажи очень неторопливо, и лучший способ их ускорить – заставить их делать перекаты. Только вот в городе они кувыркаться не могут, равно как и применять атакующую умения.



ПУТСАЙДЕРЫ

Heroes of Ruin – единственная за последние семь лет оригинальная разработка n-Space, которой довелось увидеть свет. С тех пор как компания выпустила Geist, уникальный гибрид адвенчуры и шутера для GameCube, созданный под эгидой Nintendo, она занималась играми в лучшем случае второсортными (DS-версии популярных шутеров вроде Call of Duty или Blood Stone 007). На заре популярности Wii разработчики из n-Space создали техдемку и ходили по издателям с концепцией хоррор-игры про выживание в снежной буре, но везде их ждал от ворот поворот. Впрочем, надежды продолжить начатую работу над игрой, которую они назвали Winter, разработчики не теряют и до сих пор.

По пути к развязке героям предстоит посетить поросшие кораллами руины, эльфийский лес, заснеженные горы, в которых бесчинствуют гоблины, и фантастическую бездну, в которой и состоится решающая битва. В каждой из локаций находится по пять разных этапов, которые почему-то друг с другом не соединены: для путешественников между ними приходится каждый раз возвращаться в город (а загрузки здесь чрезмерно длинные).

Впрочем, это всё мелочи по сравнению с одной колоссальной проблемой, затмевающей собой все хорошее, что есть в игре. Heroes of Ruin слишком легкая, слишком лояльная к игроку. В ней нет выбора уровня сложности. Ветки умений обесцениваются возможностью пройти всю игру, добывая по кнопке атаки. Повышение характеристик ни к чему толком не ведет: на протяжении всей игры я вкладывал все очки исключительно в силу, и все равно ни один враг меня так и не смог убить. О возможности ставить блок и перекачаться можно вообще не вспоминать. С каждого поверженного врага падает по снадобью, которые таким образом никогда не заканчиваются. Нехватки денег не бывает вообще, а ближе к финалу счетчик средств на счете героев непременно упрется в установленный разработчиками максимум. Лута настолько много, что с пары данжен переполняется инвентарь, даже если собирать предметы, предназначенные только для одного класса.

По иронии, демоверсия, которую можно скачать из eShop, может похвастаться довольно солидным уровнем сложности (именно это и вдохновило моих товарищей на покупку HoR). А на деле за все прохождение мы не встретили достойного сопротивления ни разу – правда, к чести игры стоит сказать, что битвы с боссами тут действительно разнообразные и зачастую требуют индивидуального подхода. Помимо них же игра представляет собой одинаковые коридоры с умирающими за полторы секунды врагами и только.

Арт-дизайн у игры довольно банален, и смотрится она блекло и уныло – словно не самая топовая игра для PSP. И локации, и модельки лишены достаточной детализации, а ввиду фиксированного ракурса камеры 3D-эффект не слишком впечатляет.

К Heroes of Ruin сложно относиться иначе, как индифферентно: в ней нет ничего откровенно раздражающего, она лишена бросающихся в глаза изъянов, но вместе с тем в ней нет ровным счетом ничего запоминающегося, ничего увлекательного, она не вызывает и толики энтузиазма, с которым проходились бесконечные подземелья даже первой части Diablo. Пройти, выключить – и забыть навсегда. **СИ**



ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

You:
It's just another game about
zombies.



Lone Survivor

Платформа: Windows Жанр: action-adventure, survival-horror, 2D

Зарубежный издатель: Superflat Games Российский дистрибьютор: нет

Разработчик: Superflat Games Мультиплеер: нет

Обозреваемая версия: Windows Страна происхождения: Великобритания

СОВРЕМЕННЫЕ МЭЙНСТРИМОВЫЕ ИГРЫ ОЧЕНЬ БОЯТСЯ ВЫЗВАТЬ У ПОТРЕБИТЕЛЯ ЧУВСТВО ДИСКОМФОРТА, СТОЛЬ НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ХОРРОРОВ. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ НЕДАВНО ПЕРЕРОДИВШЕГОСЯ «САЙЛЕНТ ХИЛЛА», УЖАСТИКИ ИЛИ ПОСТЕПЕННО ОТМИРАЮТ, ИЛИ ПРИХОДЯТ К ТИПИЧНОЙ ДЛЯ НАШИХ ДНЕЙ ЛИНЕЙНО-КООПЕРАТИВНОЙ СХЕМЕ. КОГДА НАДЕЖДА НА МЭЙНСТРИМ УГАСАЕТ, НА ПОМОЩЬ ПРИХОДИТ ИНДИ-СЦЕНА.

Биография Джаспера Бёрна полна неожиданных поворотов. Интерес к созданию игр у него появился еще в 80-х вместе со знакомством с ZX Spectrum, но более плотно он занялся геймдевом лишь в середине 2000-х, до этого посвятив более десяти лет музыке. Начал он с проекта, названного «Амнезия», point-and-click адвенчуры в подчеркнуто японском сеттинге (к этому времени урождённый лондонец Бёрн переехал в Токио и женился на японке). В 2008-м он потратил месяц на участие в конкурсе демейков, упростив до уровня восьмимбитной игры свою любимую Silent Hill 2. Работа над Soundless Mountain II (название говорит само за себя, не правда ли?) подтолкнула Джаспера к переосмыслению «Амнезии»: в конце концов, хорроры как нельзя близки адвенчурам. Впрочем, в итоге все наработки (за исключением движка) отправились в утиль: проект начинал казаться слишком громоздким и непосильным для одного человека. Тогда Джаспер решил сделать что-то простое и забавное, что-то, что можно было бы закончить за короткое время. Так была рождена минималистичная Lone Survivor: пиксельная графика низкого разрешения, один уровень, одно оружие, один тип врагов. Но время шло (Джаспер успел и поработать в мейнстриме в качестве дизайнера Kinectimals, и создать для Adult Swim платформер Soul Brothers), и у Бёрна появлялись всё новые идеи, которые он продолжал воплощать в LS – и та в итоге стала такой же «Амнезией», только, в отличие от того старого проекта, Lone Survivor всё-таки увидела свет.

«Lone Survivor – моя игра мечты, – говорит Бёрн. – Я хочу, чтобы она была красивой и страшной – как фильм в каком-то смысле – но с намёками, которые возможны только в играх». Намёки – ключевое слово здесь; история, которую рассказывает Lone Survivor, состоит преимущественно из не связанных очевидным образом друг с другом сценок. Концептуально и эстетически LS чем-то напоминает творчество Дэвида Линча, но в отличие от «Маллхоланд-драйв», где к концу из деталей выстраивается четкий пазл, LS лишает игрока подобного удовольствия. «С самого начала я

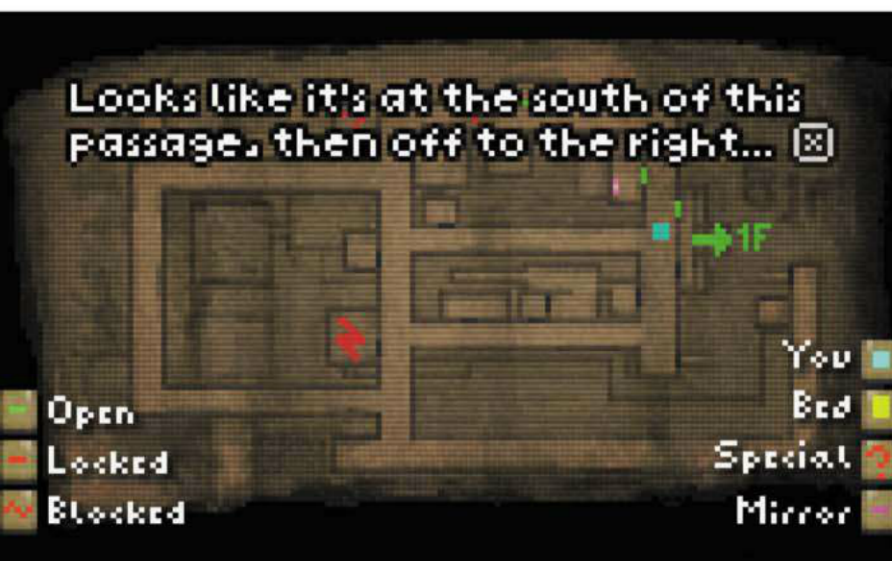
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

► Насколько удачна LS в плане хоррора? Весьма. Мандраж от встреч с монстрами гарантирован топорным управлением и ограниченным боезапасом, происходящее из-за отсутствия объяснений не тривиализируется, а атмосферу поддерживает замечательный саундтрек, сильно напоминающий лучшие работы Акиры Ямаоки.

You:
It says: "NO OTHER SOLUTION"...



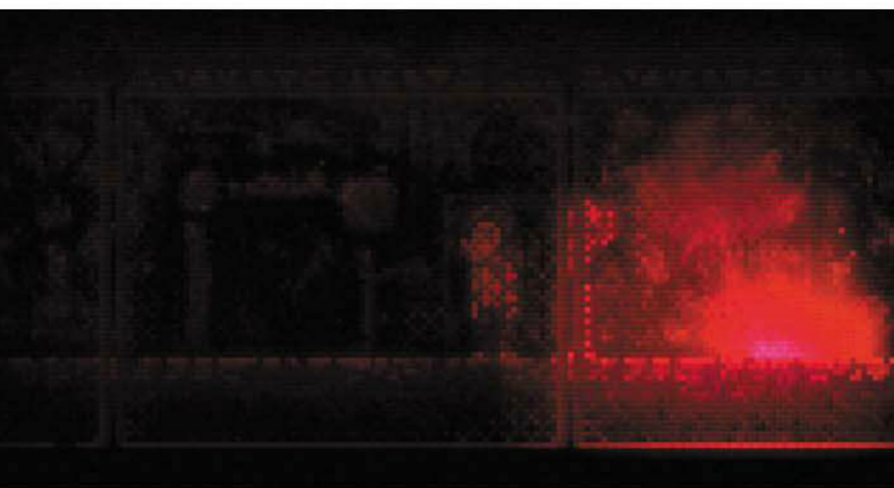
«There was a hole here. It's gone now».



▲ Ориентироваться в хитросплетениях двумерных локаций помогает карта.

► Психическое состояние героя ухудшается не только от недосыпа и плохой еды, но и от тяжелых потрясений, с которыми он может столкнуться по пути. Как насчет клаустрофобии?

ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО НЕ ПРОСТО ЛИХОРАДОЧНАЯ БЕГОТНЯ ОТ ЖУТКОГО ВИДА ПРОТИВНИКОВ, НО ЕЩЕ И НЕОБХОДИМОСТЬ УДОВЛЕТВОРЯТЬ ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЕ ПОТРЕБНОСТИ В НЕ ОЧЕНЬ-ТО ПРИСПОСОБЛЕННЫХ ДЛЯ ЭТОГО ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ.



знал биографию персонажа, знал, что им движет и какова тематика игры. А потом я закопал это все как можно глубже и никому не сказал и не скажу», – поясняет Бёрн.

На поверхности всё выглядит просто: в постапокалиптическом мире, в чужой квартире просыпается герой, названный просто «You». За дверью не слишком уютных, но, по крайней мере, безопасных апартаментов ходят «зараженные» – тощие человекоподобные фигуры, при виде героя бросающиеся в атаку. Поначалу он может лишь прятаться от них, уходя на погруженный во тьму задний фон, но вскоре в его арсенале появляются пистолет и ослепляющие монстров вспышки. Маршрут тоже понятен: сперва – покинуть здание, затем – город. По пути желательно не умереть. Всё это звучит довольно знакомо, но желающих увидеть в LS еще один экшн про зомби ждёт жестокое разочарование.

Lone Survivor – это survival horror as is. Джаспер Бёрн, в отличие от разработчиков мейнстримовых ужастиков, прекрасно понимает, что выживание – это не просто лихорадочная беготня от жуткого вида противников, но еще и необходимость удовлетворять физиологические потребности в не очень-то приспособленных для этого обстоятельствах – и эта необходимость придает геймплею совершенно иной оттенок.

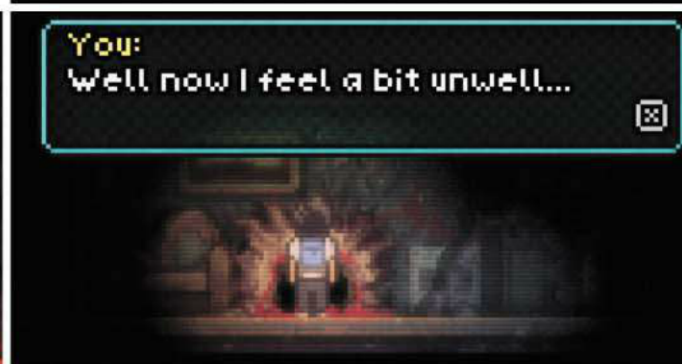
У здешнего протагониста основных таких потребностей две – утоление голода и сон. Бурчащий желудок и тяжелая



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА
ЗА САУНДТРЕК

О НЕДОСТАТКАХ

Отсутствие в игре целостного сюжета (тут нет ни кульминации, ни внятной концовки) может кого-то отпугнуть, но другие с радостью ухватятся за такой хороший повод напрячь фантазию и произвести на свет собственные объяснения происходящему. С управлением, однако, подобной дилеммы нет: невозможность нормально передвигаться с пистолетом в руках, непонятная схема прицеливания и необходимость ковыряться в обширном инвентаре в поисках нужного предмета в реальном времени при находящемся поблизости монстрах кого угодно легко доведет до белого каления.



▲ You – персонаж правдоподобный: в отличие от сайлентхилловских молчунов, он активно комментирует происходящее и, как правило, находится в не меньшем недоумении, нежели игрок.

◀ Несмотря на примитивность графики (игра залочена на полный экран и разрешение в 160x90), освещение в Lone Survivor очень качественное.

из-за недосыпа голова – не лучшие спутники для своего хозяина, которому предстоит долгие часы (в эквиваленте игрового времени, конечно) блужданий среди опасных противников. Конечно, всегда можно понадеяться на собственные силы, но человеческий организм имеет свои пределы и выматывающих нагрузок может не выдержать. С другой стороны, излишне бережное отношение к нему до добра тоже не доведет: еда – ресурс конечный, да и в поисках ценного провианта зачастую приходится отклоняться от оптимального маршрута.

Может прозвучать несколько примитивно, но на деле в вопросах стратегии выживания LS предоставляет достаточный простор. Сонливость на какое-то время можно победить, выпив кофе. Аппетитно выглядящие продукты могут оказаться далеко не такими уж питательными, а то и принести проблемы со здоровьем. Одновременно с этим давным-давно проверенный способ приготовления пищи, а именно термообработка, непременно даст отличный результат; вопрос только в том, благодаря ли избавлению от вредоносных бактерий или сугубо психологическому удовольствию, вызванному ассоциациями с едой, которая была когда-то давно, в те самые славные дни...

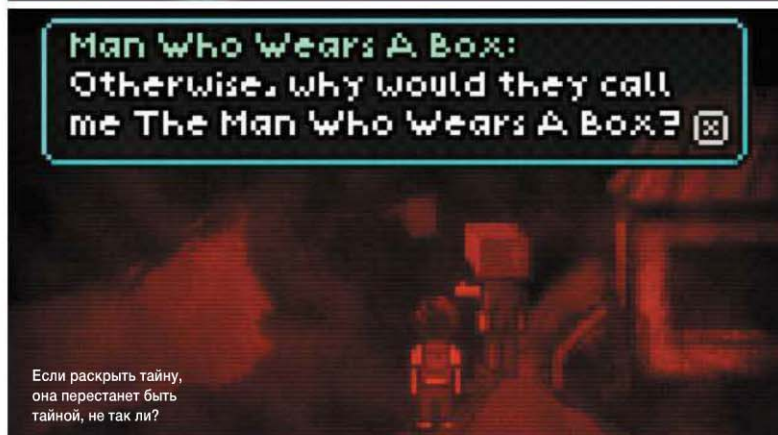
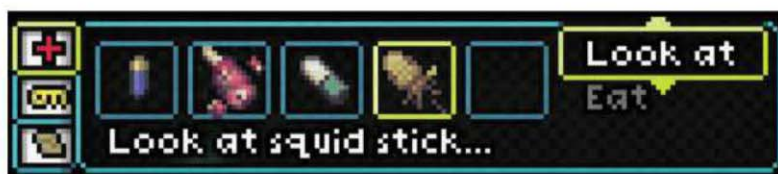
На ностальгии об этих самых днях во многом концептуально и построена LS. Несмотря на обрывочность воспоминаний

ПАРАЛЛЕЛИ

Любой внимательный и любознательный поклонник легко смог бы заметить сходство между линчевской кинолентой «Шоссе в никуда» и второй частью Silent Hill. С фильмами Линча сходство LS достаточно прозрачно, зато аллюзий на SH тут предостаточно – в конце концов, именно создание Soundless Mountain II в итоге привело Джаспера Бёрна к Lone Survivor. С сугубо геймплейной точки зрения LS больше всего напоминает Shattered Memories (в которую Джаспер, по иронии, поиграл лишь после релиза своего долгожданный): враги, во-первых, похожи на неприятно-розоватых гуманоидов из SM, а во-вторых, достаточно опасны и докучливы, чтобы по возможности избегать с ними столкновений вообще, убегая от них, ослепив с помощью вспышек. Есть и другой способ отвлечь внимание монстров, куски мяса – тут тоже сами собой напрашиваются ассоциации с SH3, где героиня также могла выкроить время для спасения подобным образом. Добрые две трети игры здесь предстоит провести в заброшенном жилом доме (тут запросто можно вспомнить начало SH2), ровно так же бродя по одинаковым коридорам, натываясь на запертые изнутри двери и всматриваясь в мутные зеркала.



▼ Почему всё молоко в игре испорчено и не приносит протагонисту ничего, кроме страданий? «Я ненавижу молоко», – признается Джаспер. Почему в LS так часто встречаются сушеные осьминоги? «У меня жена японка».



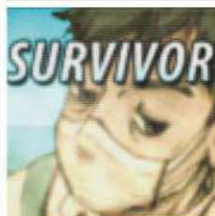
Если раскрыть тайну, она перестанет быть тайной, не так ли?



▲ Кофе и еда будут встречаться на пути героя достаточно часто, а вот обнаружить средства для их приготовления будет очень непросто. Так, воды в кранах нет, и, чтобы сварить кофе, нужно будет подставить ведро под протекающий потолок, а затем зачерпывать из него, например, бутылкой из-под испортившегося молока, которое по такому случаю придется выпить.

▼ Lone Survivor – игра сама по себе недлинная, но наполненная огромным количеством всевозможных деталей, на изучение которых может уйти немалое время.

▼ Если героя оставить наедине с самим собой, он будет демонстрировать явное беспокойство и дискомфорт.



▲ Если бы не титульный экран, можно было бы подумать, что на лице героя не маска, а огромная улыбка.

и слабое понимание происходящего, «Вы» – самый настоящий обитатель того мира, где на газовой плите с приятным трескучим шумом грелись консервированные бобы, во время чего можно было почитать очередной выпуск комиксов про милую кошечку. Сейчас все стало совсем, совсем иначе, и все же реликты этого прошлого вы можете обнаружить без особого труда – и вести себя в мире, которые заполнили безумие и разруха, как самый обычный человек. Обычные люди, правда, тоже разнятся между собой: кто-то пожалует любую, даже вредоносную, тварь, и потратит свое время на помощь бездомному котенку и даже растению в горшке; кто-то сконцентрируется главным образом на собственной безопасности и достижении конечной цели; кто-то ударится в безудержную агрессию. И в LS, как и в жизни, поведение обычных людей зависит далеко не только от сознательных, прогнозируемых действий, но и от состояния ментального здоровья. А влиять на него могут разные факторы: и ранее упомянутые недосып и голод, и прием неясной этиологии лекарственных препаратов, очевидно наркотических и едва ли не галлюциногенных. Вопрос тут только, как оно часто и бывает, впрочем, а где явь, и предстает ли она перед нашими глазами вообще? «То, что видите вы, – не обязательно то, что видит он», – посмеивается хитрый Бёрн. Смысл Lone Survivor не столько в самом выживании, сколько в рефлексии – и это относится как к вам, так и к тезке-протагонисту.

В некотором роде LS – игра на один раз. Да, у нее несколько концовок, и переигрывать ее смысл есть точно: чтобы увидеть странную историю со всех возможных ракурсов, со всеми возможными подробностями, перепробовать все те вещи, которые наверняка придут в голову после завершения первой попытки. Но вот проходить ее с точки зрения единственного выжившего возможно лишь единожды. Для этого нужно лишь очнуться в уютной постельке и оказаться в совсем уж неуютном мире, где все придется познавать на собственном горьком опыте – никаких туториалов ведь тут не предусмотрено. Недаром Джаспер Бёрн – фанат Demon's Souls: как и расхваленное творение From Software, Lone Survivor надо познавать эмпирически.

Подытоживая, хочется еще раз подчеркнуть: Lone Survivor – это веточка, протянутая умирающему жанру. Если вам безразличны хорроры, если вам интересны нетривиальные игры, если вам нравится напрягать воображение и копаться в поисках тройного дна и скрытых смыслов, Lone Survivor для вас будет настоящим подарком. **СИ**

СМЫСЛ LONE SURVIVOR НЕ ТОЛЬКО В САМОМ ВЫЖИВАНИИ, СКОЛЬКО В РЕФЛЕКСИИ – И ЭТО ОТНОСИТСЯ КАК К ВАМ, ТАК И К ПРОТАГОНИСТУ.

ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве | 8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

Dokuro

DOKURO – ОЧЕНЬ РОМАНТИЧНАЯ ИГРА. А ИНОГДА – ОЧЕНЬ ЗЛАЯ. ЛЮБИШЬ ПРИНЦЕССУ – ЛЮБИ И ПРЫЖКИ ВЫВЕРЯТЬ С ТОЧНОСТЬЮ ДО СЕКУНДЫ.

Платформа: PS Vita Жанр: action, platformer/puzzle

Зарубежный издатель: Sony Российский дистрибьютор: не объявлен

Разработчик: Game Arts Мультиплеер: нет Страна происхождения: Япония

Dokuro – наполовину пазл, наполовину платформер. Залезь сюда, передвинь ящик туда, взорви бочку с порохом здесь – все для того, чтобы проложить принцессе-беглянке дорогу до очередного цветка-сейвпойнта. Девушка не умеет скакать и отбиваться от врагов, даже рычаг самостоятельно дернуть – и то постесняется. Зато своим привычкам не изменяет: пойдет вперед, пока есть куда шагать, и отойдет назад, если навстречу будет спешить какой-нибудь злонамеренный призрак. А перед любым препятствием, будь то даже ступенька вниз, замрет и не сдвинется с места. Мол, давай, герой, придумывай, как переправить меня через эту кошмарную пропасть.

Акробатические навыки даны ее спасителю, рядовому скелету, не для галочки. Постоянно попадаются уровни, где требуется не только задачу по расстановке предметов решать, но и чрезвычайно аккуратно лавировать между многочисленными ловушками. Куда прыгнуть, в какой именно момент – доходит до того, что каждое движение буквально заучиваешь, потому что иначе не справишься. Помню, из-за этого я бросила проходить Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS), когда расстояния между сейвпойнтами стали совсем уж большими. А в Dokuro все очень гуманно: во-первых, сами этапы достаточно короткие, во-вторых, игроку позволяют выбрасывать белый флаг. Не получается решить загадку, не удается проскользнуть мимо очереди бензопил – пожалуйста, переходи к следующему испытанию. Так можно пропустить до десяти уровней. С учетом того, что всего их больше 140, такая щедрость не кажется лишней.

При этом на однообразие не пожалуешься. То замок Темного Властелина, откуда так стремится сбежать принцесса, удивит новым типом препятствий или врагов, то скелет внезапно разживется дополнительными способностями. Поначалу он – слабак слабаком. Двойной прыжок выполняет, ящики двигать умеет, но от пары ударов мечом погибает. А из оружия у него – лишь чья-то берцовая кость. Врежешь ей по противнику – тот и не подумает сразу сложиться на месте, только на пару шагов назад отлетит. Но спустя пару глав (а в каждой главе, за редким исключением, по 10 уровней) героя уже не узнать. И запас жизней вырос (от мгновенной смерти под прессом это, впрочем не спасает), и на время в принца превращаться разрешают. За метаморфозу отвечают оба экрана PS Vita: похлопаешь пальцем верхний тачскрин – скелет станет юношей, потрогаешь задний – опять вернется к привычному облику. Теоретически можно было бы обойтись и вводом с одного экрана, но пользоваться двумя очень удобно – если мне придется играть в Dokuro на другой платформе, наверняка буду страдать, переучиваясь.

Принц, в отличие от скелета, вооружен шпагой, которая пригодится не только для расправ с приспешниками Темного Властелина, но и поможет, скажем, перерезать веревку маятника, чтобы тот упал именно туда, куда нужно. Кроме того, принц выше ростом, а значит, может двигать ящики, стоя по пояс в воде там, где скелет уже захлебывается. И конечно, он готов носить принцессу на руках, ведь девушка, помимо всех описанных выше заморочек, не умеет бегать – неровен час, не успеет проскользнуть под каким-нибудь движущимся прессом. В высокородном обличье скелет, правда, не способен

▲ В большинстве случаев имеет смысл не выстраивать дорогу для принцессы сразу – лучше сперва оглядеть уровень, понять, как лучше решить пазл, расправиться с врагами. Игра, впрочем, быстро поднимает ставки, добавляя недругов, которые постоянно респавнятся.

► На каждом уровне есть монетка-приз. Иногда достать ее очень легко, иногда приходится проявить чудеса акробатики.

8.5

ОЦЕНКА

► Принцесса, конечно, остановится перед пропастью, но если шипы на ящике окажутся вровень с дорогой, она смело пойдет прямо по ним. И погибнет, само собой.

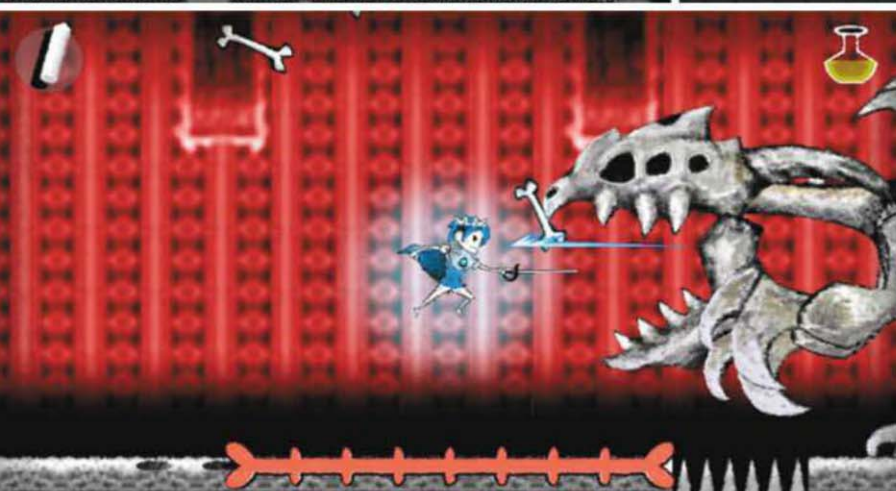
▼ Красный мелок пригодится герою не только для того, чтобы зажигать светильники и взрывать бочки с порохом, но и для стрельбы из пушек. Главная трудность именно на этом уровне – правильно наклонить пушку и подобрать момент для стрельбы, чтоб принцесса не влетела прямо в шипастую преграду (блоки постоянно ездят взад-вперед).

Наталья
Одинцова





Огненного элементаля на этом скриншоте можно убить двумя способами – скинуть на него ящик или заполнить провал в дороге водой.



прыгать. Впрочем, помните, я чуть выше написала, что Dokuro постоянно удивляет? Так вот, самое удивительное в том, что когда с героем в последней трети игры произойдет еще одна метаморфоза, его “скелетная” сущность по-прежнему будет актуальна из-за маленького роста (так проще не влететь головой в ловушку с шипами, когда прыгаешь).

Чувствительность верхнего экрана к нажатию, кстати, задействуется часто. Во-первых, герою по мере прохождения выдают волшебные мелки – чтоб удобнее было манипулировать окружающим миром. Белый мелок – рисовать веревки взамен разорванных, красный – соединять фитилем горящий подсвечник и, скажем, бочку с порохом, голубой – перечеркивать пропасти, временно наполняя их водой. Все обычно работает как часы – необязательно очень точно проводить линию. Но на некоторых этапах функционал как будто урезают. Например, разрезаю невовремя веревку маятника, хочу изобразить новую, чтобы исправить ошибку, а не получается. Дескать, перезапускай уровень с начала и не мудри тут (к счастью, этапы короткие). Или пытаюсь заполнить водой вроде бы подходящую пропасть, но никак не получается – не предусмотрено замыслом создателей. Такое, к чести Dokuro, случилось лишь один раз, и паззл действительно предполагалось решить другим способом.



С тачскрином связан и довольно смешной конфликт команд. Некоторые враги напускают пелену дыма, и чтобы быстро очистить экран, нужно потереть его рукой. Но похлопывание по тачскрину – еще и сигнал для скелета превратиться в принца. Иногда метаморфоза оказывается кстати. Например, если предполагается тут же атаковать неприятеля. А иногда, наоборот, приходится сразу превращаться обратно – скелетом преодолеть препятствие куда сподручней.

Битвы с боссами в Dokuro – момент спорный. С одной стороны, это довольно весело. В большинстве случаев задание предусматривает, что нанести боссу урон можно только одним способом. Скажем, пододвинув к нему бочку с порохом, которая загорится, если мимо нее проскочит рядовой враг – огненный элементаль. Элементаль появляется на арене одновременно с бочкой, и совершить все манипуляции, чтобы ничего не сдетонировало раньше времени, – само по себе трудное испытание. А его еще и усложняют, выпуская элементалей парой и под конец тройкой. С другой стороны, когда встречаешься с боссом во второй раз, схема действий особо не меняется. Мне было скучно – еще бы, ведь Dokuro уже разбаловала обилием сюрпризов.

На PS Vita сейчас любая мало-мальски интересная игра – событие, но Dokuro хороша сама по себе, а не только тем, что оказалась в числе первых подросевших новинок. Платформеру и паззлу в ней отводится одинаково важная роль, а задания впечатляют разнообразием. Если героя научат какому-нибудь трюку или объяснят некий секрет замка – можно не сомневаться, что (за очень редким исключением) это знание пригодится в будущем. Даже бить врагов берцовой костью, чтоб те отлетали назад, – ценное умение, о котором заставят вспомнить вновь и вновь. Графика такая, что и на PSP смотрелась бы неплохо, но управление с помощью двух тачскринов обиграно довольно удачно, а преодолевать все 140+ уровней и улучшать собственные рекорды по времени – занятие очень увлекательное. Хотя вот повторные стычки с боссами – здесь точно лишние. **СИ**



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, Windows, WiiU

Darksiders 2

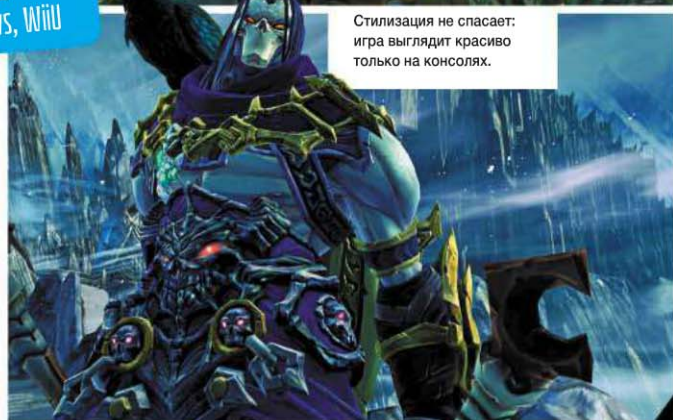
САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ В СИКВЕЛЕ DARKSIDERS – ЭТО ТОТ ФАКТ, ЧТО БРАТ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ПЕРВОГО ВЫПУСКА, ОДИН ИЗ ВСАДНИКОВ АПОКАЛИПСИСА, СМЕРТЬ, И В САМОМ ДЕЛЕ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ. ДРУГОЕ НЕОЖИДАННОЕ ОТКРЫТИЕ: НЕСМОТЯ НА ТО, ЧТО ОН ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СРЖАЕТСЯ С ПОМОЩЬЮ ДВУХ ОДНОРУЧНЫХ КОС, ВЫГЛЯДИТ ПРИ ЭТОМ САМЫЙ БОЛЬШОЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ СТРАХ ДОВОЛЬНО БЕЗОБИДНО – КАК ПЕРЕПАЧКАННЫЙ В УГЛЕ ПЕТЯ МАТАФОНОВ (ОН ЖЕ ЖАДНЫЙ ГЕЙМЕР). БОЛЬШЕ НИЧЕГО СМЕШНОГО В ИГРЕ НЕТ. ЭТО БОЛЬШАЯ ТРАГЕДИЯ.

Оригинальный Darksiders был одновременно и занятным, пускай и не выдающимся экшном, и хорошей приключенческой игрой. Акцент надо сделать на последнем. Заботливые обожатели успели прилепить лестный ярлык The Legend of Zelda, хотя сравнение несколько принижает детище Миямото. Будем проще: первая часть – это неожиданно простая и увлекательная игра, которая без лишних усилий (и превозможная недопонимание прессы) смогла найти свою аудиторию и заслужить имя. С сиквелом все пошло вкривь и вкось: пресса на этот раз щедро отсыпает восьмерки и называет одним из самых убедительных претендентов на звание игры года, в то время как фанбаза кривит нос – дескать, фи, не то, не так. Почему? Объяснить несложно.

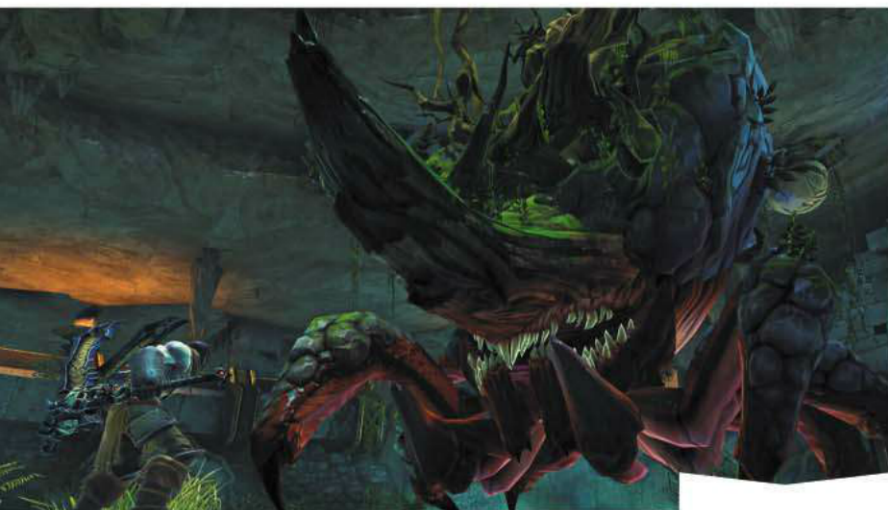
Я неслучайно назвал первую Darksiders сначала экшном, и уже после – приключенческой игрой. Главный герой, всадник Апокалипсиса по имени Война, обзывал к жестоким и решительным мерам. Можно сколько угодно искать недостатки в боевой системе, но факт останется фактом – убивать было весело, все остались довольны, попросили продолжения. Что делать со Смертью было не очень понятно. С одной стороны, хороший выход – некромантия; и пожалуйста, всадник умеет призывать из могил гулей, насылая на противников воронов и всячески колдовать. Выглядит незрелищно и как-то пресно, но очень хорошо вплетено в сам процесс. Тут мы выходим на проблемный

Бездонный инвентарь исправно складывает ненужное барахло, которого здесь слишком много.

Стилизация не спасает: игра выглядит красиво только на консолях.



Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows, WiiU Зарубежный издатель: THQ
Российский дистрибьютор: «Бука» Разработчик: Vigil Games
Обозреваемая версия: Xbox 360 Страна происхождения: США



▲ Большие боссы – пожалуй, единственное стопроцентное попадание сиквела.

6.5

ОЦЕНКА

момент: драки, возможно, лишены брутальности и показательной жестокости, но портит их совсем не это – бесит тот факт, что драться не очень-то и просят.

Уже в самом начале Darksiders 2 Смерть оказывается в мире Создателей (напишем с большой буквы, хотя ничего кроме написания не выдает в них хранителей тайны мироздания) и теряет всякую самцовость. Вместо того чтобы как-то оправдать свое имя, главный герой становится посылным, мальчиком на побегушках, и выполняет одинаково скучные задания в открытом мире. Вернее, каждое задание отправляет героя в какой-нибудь данж, и именно там повествование окончательно перестает бороться за внимание игрока, уступая место рутине и скуке. Нет, поначалу это даже весело: бегать по одинаковым серым коридорам, решать какие-нибудь головоломки с шариками, лазать по стенам, забрасывать бомбы в пораженные участки мира, собирать лут и все в таком духе. Но пройдет два часа – и челюсть начнет отваливаться от скуки, глаза слипаться, а в голове воцарится полная каша. Что было полчаса назад? Час? Стоп, разве в предыдущем данже не было этих же самых чертовых шариков, прыжков, поиска ключей?

Так и напрашивается еще одно лестное сравнение: Prince of Persia, но и оно, если вдуматься, на самом деле лишь обидное оскорбление прекрасного сериала, установившего моду на простейшие геймдизайнерские решения. Если первопроходцам удавалось как-то избежать повторения и выстраивать интересные и разные акробатические головоломки – назовем так необходимость просчитывать заранее прыжки и лазанье по стенам – то создателям Darksiders фантазия изменила довольно быстро. Причем все это действительно очень и очень обидно, ведь тоска смертная и уныние именно в геймдизайне ярко выделяются на фоне превосходного сеттинга, занятного сюжета и художественных находок, которые просто стыдно тратить таким образом.

Удивительное противоречие: огромные потрясающе прорисованные миры, множество самых разных типов противников, ко многим из которых надо искать свой, уникальный подход, визуальное многообразие (но отнюдь не великолепие – стилизация сглаживает углы, да не все, и особенно сильно это бросается в глаза в версии для PC) и совершенно дубовое отношение к контенту, призванному оживить эти декорации. Что характерно, к концу двадцатичасового приключения разработчики сдаются окончательно, и вот уже одно утомительно скучное подземелье с одним-единственным квестом на глазах множится на три; хочется в сердцах плюнуть и грязно выругаться, но к тому моменту уже что-то необъяснимое держит на крючке и заставляет дальше нажимать на кнопки. Возможно, желание увидеть финал и тот самый злосчастный Апокалипсис, а может, просто стремление собрать все ачивменты. И то, и другое – оправдание хорошее, правдоподобное.

Однако здесь надо вспомнить про третье сравнение, которое неожиданно разнится: Diablo или Borderlands. Дело в том, что в Darksiders 2 реализована система подбора оружия и брони Смерти, причем не какая-нибудь, а весьма навязчивая, не сказать приставучая. Драк в игре, как уже отмечалось, не так уж много, но после каждого убитого противника или разоренного сундука остаются какие-нибудь

предметы. И хорошо, если это снадобья здоровья или колдовской силы – куда хуже, если приходится складировать в бездонных астральных карманах тысячу и один вариант косы с бриллиантами и уроном кому-нибудь +1.

Но давайте разберемся, так ли это на самом деле плохо. По канонам жанра – того, где сотни данжей и прокачка – внимание к луку должно быть пристальное, сами боевые трофеи автоматически причисляются к святым или становятся объектом культа (что, в общем, одно и то же). Так вот и тут одна сотая найденных вещей действительно идет на нужное дело – и основное, и второстепенное оружие, а также наплечники, ботинки и прочая белиберда, совершенно непонятно зачем вообще необходимая, кхм, сущности по имени Смерть. А все остальное либо складывается, либо молниеносно уничтожается для прокачки того же оружия – прокачки, кста-



ти, медленной и не сказать что очень уж полезной. Герой, впрочем, тоже развивается не охотно. Можно доковылять до финала и не преодолеть рубеж в двадцать уровней, так и не увидев большинство самых зрелищных умений.

Это совершенно точно проблема баланса и планирования игровых событий, которая не вылезла бы на первый план спустя час игры, если бы содержание не растягивалось бы через силу, а, напротив, сжималось, отказываясь от лишних жировых прослоек. Сократи в два раза вообще все в игре – кроме битв, там нужно, наоборот, пользоваться таблицей умножения – и Darksiders 2 стала бы только лучше, понятнее и насыщеннее. Но вместо этого разработчики “добавляют вес” всюду, до чего дотягиваются руки. В одних случаях это смотрится уместно – когда, например, Смерть сражается с гигантскими боссами. В других – нелепо и неправильно, что сразу вызывает недоумение: зачем, как, почему, что же вы делаете.

Вряд ли это часть авторского замысла, но в таком виде Darksiders оправдывает выбранного главного героя лишь в одном отношении – игра действительно смахивает на кладбище, такое массовое захоронение популярных решений в одном из самых доступных жанров, и Смерть, стало быть, чинно там хозяйствует. Совсем не этого ожидаешь от продолжения яркого сериала, который вот-вот перестанет казаться перспективным и многообещающим. И что обиднее всего: раздражают не сам факт заимствований, но неумение собрать на их основе что-нибудь не такое монотонное, однообразное и утомительное. **СИ**

ПРОБЛЕМА БАЛАНСА

Стремление разработчиков показать систему развития персонажа с разных сторон, в общем-то, похвальное, но функционально она лишена смысла. Главный герой подбирает оружие чуть ли не через каждый шаг, и оно почти всегда лучше предыдущего. Таким образом, получается, что экипировка подбирается согласно возрастающему уровню сложности, и никакого пространства для маневра нет – без нее нельзя, а что нацепить сейчас выбирать на самом деле не предлагают.



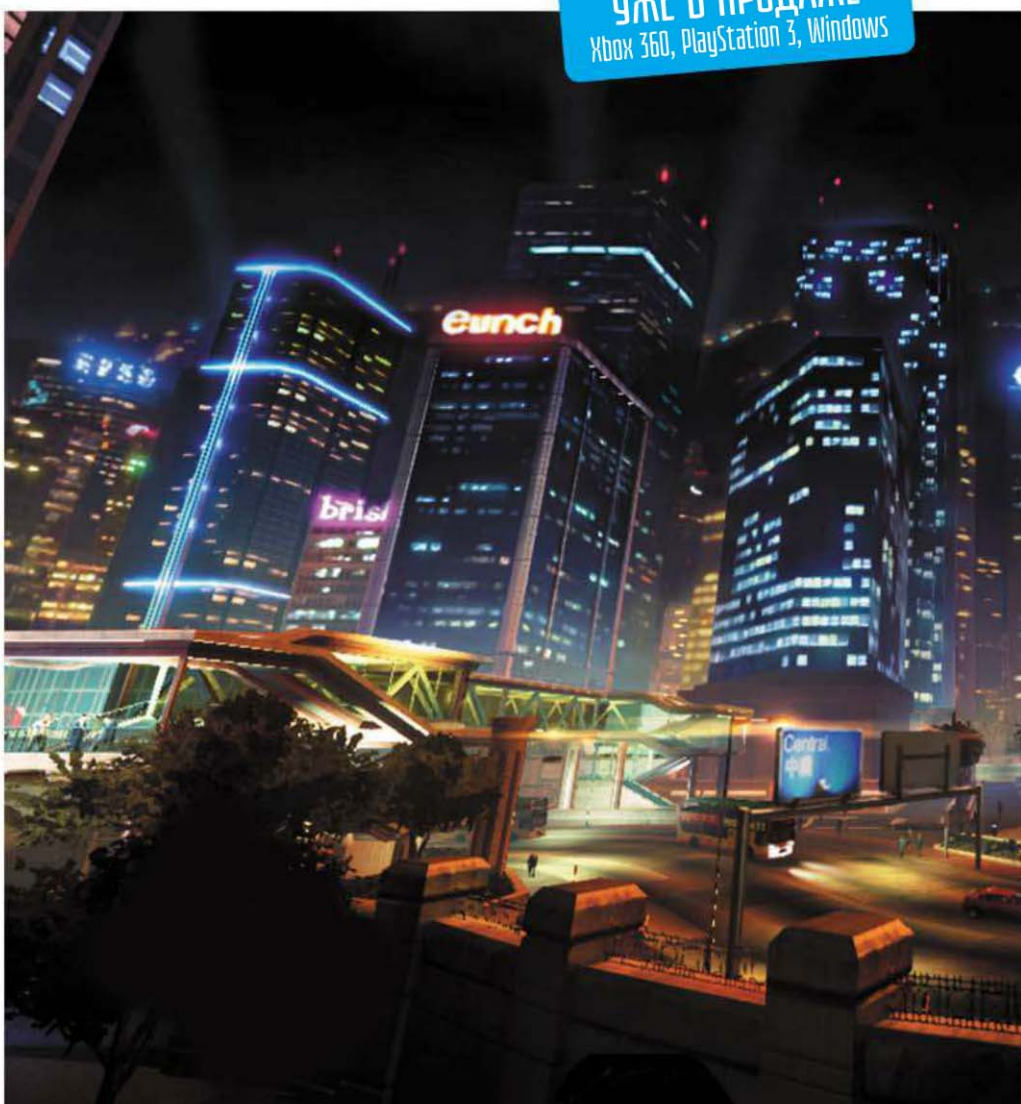
Sleeping Dogs

СЧЕТИТ
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows Жанр: action Зарубежный издатель: Square Enix Российский дистрибьютор: «Новый Диск»
Разработчик: United Front Games Мультиплеер: online Обозреваемая версия: Xbox 360 Страна происхождения: Канада

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3, Windows

ПЯТЬ МИНУТ НАЗАД ПОКУПАЛ МОРОЖЕНОЕ У БАБУЛКИ НА РЫНКЕ, СЕЙЧАС – ВЕЗУ В БАГАЖНИКЕ УГНАННОЙ МАШИНЫ КАКОГО-ТО ТОРЧКА, КОТОРОГО ПОХИТИЛ ПРЯМО СРЕДЬ БЕЛА ДНЯ В ГОНКОНГЕ. Я В РЕАЛЬНОМ ГОНКОНГЕ НИКОГДА НЕ БЫЛ, НО ВСЕГДА МЕЧТАЛ ПРОВЕСТИ ТАМ ХОТЯ БЫ НЕДЕЛЮ. МОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ОБ АЗИАТСКОМ ГОРОДЕ-ГОСУДАРСТВЕ, КОТОРЫЙ ОКОНЧАТЕЛЬНО ОТОЙДЕТ КИТАЮ ЛИШЬ В 2047 ГОДУ И ДО ТОГО ВРЕМЕНИ СОХРАНЯЕТ ПОЧТИ СТОПРОЦЕНТУЮ АВТОНОМИЮ, РЕЗКО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СОЗДАННОГО В ОРИЕНТИРОВАННОМ НА ЗАПАДНУЮ ПУБЛИКУ КИНО. РАЗБОРКИ ТРИАД НИКОГДА НЕ ВОЗБУЖДАЛИ СИЛЬНОГО ИНТЕРЕСА; ИСКЛЮЧЕНИЕ – ДВА ПОДСЛУШАННЫХ В БЕСЕДЕ С ЩЕРБАКОВЫМ ФАКТА: ФИЛЬМЫ ВОН КАР-ВАЯ СНИМАЛИ НА ДЕНЬГИ ПРЕСТУПНЫХ ГРУППИРОВОК ГОНКОНГА («ОТМЫВАЛИ»), А ФАМИЛИЯ САМОГО РЕЖИССЕРА НА САМОМ ДЕЛЕ ТРАНСКРИБИРУЕТСЯ НА РУССКИЙ ЯЗЫК КАК КАВАЙ. МНЕ НРАВИТСЯ ТОТ МЕГАПОЛИС, КОТОРЫЙ ПОПЫТАЛИСЬ ВОССОЗДАТЬ UNITED FRONT GAMES. МНЕ НРАВИТСЯ ИСТОРИЯ, КОТОРУЮ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗЫВАЮТ С ПОТРЯСАЮЩИМ ВНИМАНИЕМ К ДЕТАЛЯМ. МЕНЯ ЗАДЕВАЮТ НЕКОТОРЫЕ НЕУРЯДИЦЫ В РАБОТЕ С ПЕРВОИСТОЧНИКОМ. SLEEPING DOGS – ЭТО ХОРОШАЯ ИГРА В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ЗАТЕМ – ПРЕВОСХОДНЫЙ СЭНДБОКС, И ТОЛЬКО ПОСЛЕ ЭТОГО – ВСЕ, ЧТО УВАЖАЕМЫЕ ЗНАТОКИ СЦЕДИЛИ ИЗ СВОИХ ВОСПОМИНАНИЙ О ПРОСМОТРЕННЫХ КИНОЛЕНТАХ.



► Актриса-певичка-проститутка и ее подружка – вот она, бандитская романтика гонконгского производства.





Пропитанная кровью молодых (простите, спойлер!) версия этого костюма смотрится пугающе стильно. Комментарий гласит: «В холодной воде не отстирается».

8.0

ОЦЕНКА



ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ
ЖАНРА
ЗА САУНДТРЕК



Вэй Шэнь – стукач. Под прикрытием внедряется в реально существующую преступную группировку, чтобы «слить» полиции ее боссов. В этом – не просто главное его отличие от всех героев «игр, страшно похожих на GTA»; это разграничительная черта между тем, что было до Sleeping Dogs и будет после. В отличие от героев американских историй Rockstar Games или безудержного китча в виде Saints Row (сериал окончательно раскрылся к третьему выпуску – пожалуй, самому смешному и увлекательному сэндбоксу на этом поколении домашних платформ), Вэй Шэнь не ищет славы, денег, успеха. Он вроде бы и хочет отомстить, но играет по сложным правилам и не делает этого. Он родился и вырос в Гонконге, ему знакомы эти улицы и эти люди. Но полицейским он стал уже в штатах. Во время одной из опциональных встреч с мастером боевых искусств, научившим его драться, как герои известных «китайских» фильмов, Вэй говорит: «У меня два дома, но я нигде не чувствую себя на своем месте». Учитель отвечает: «Два дома – это как две души. Ничего хорошего».

Точно в такой же ситуации оказывается сам игрок. С одной стороны, на его глазах проходит становление нового босса местной банды – с самых низов, когда приходится выполнять грязную работу, доказывать другим, что чего-то стоишь, и все в таком духе. С другой – постоянные встречи с кураторами, необходимость писать отчеты, а самое

Вэй Шэнь – типичный обитатель рыночного развала у ст.м. Петровско-Разумовская. Одевается там же.



главное – постоянно играть с огнем и кого-то сдавать. Работаш на полицию – работай. Расследуй дела. Серийный убийца, вырезающий человеческие органы? Уличные гонки? Похищения? Наркотики? Придется работать и с этим тоже. Есть третья сторона вопроса, но она не столь существенна. Отец Джека Кеннеди говорил сыну перед выборами: «Ты – то, каким тебя видят люди». И Вэй Шэнь может стать для города чем-то вроде супергероя – помогать простым людям, решать бытовые вопросы. Но в этом-то и проблема: ты до последнего момента не знаешь, кто такой Вэй Шэнь. Потому что изначально сообщают то, с чем нельзя смириться: главный герой – стукач, крот, крыса. Он всех сдаст. Те отношения, которые он выстраивает с другими людьми, ничего не стоят; когда придет время – он просто сделает то, что должен сделать. Или нет?

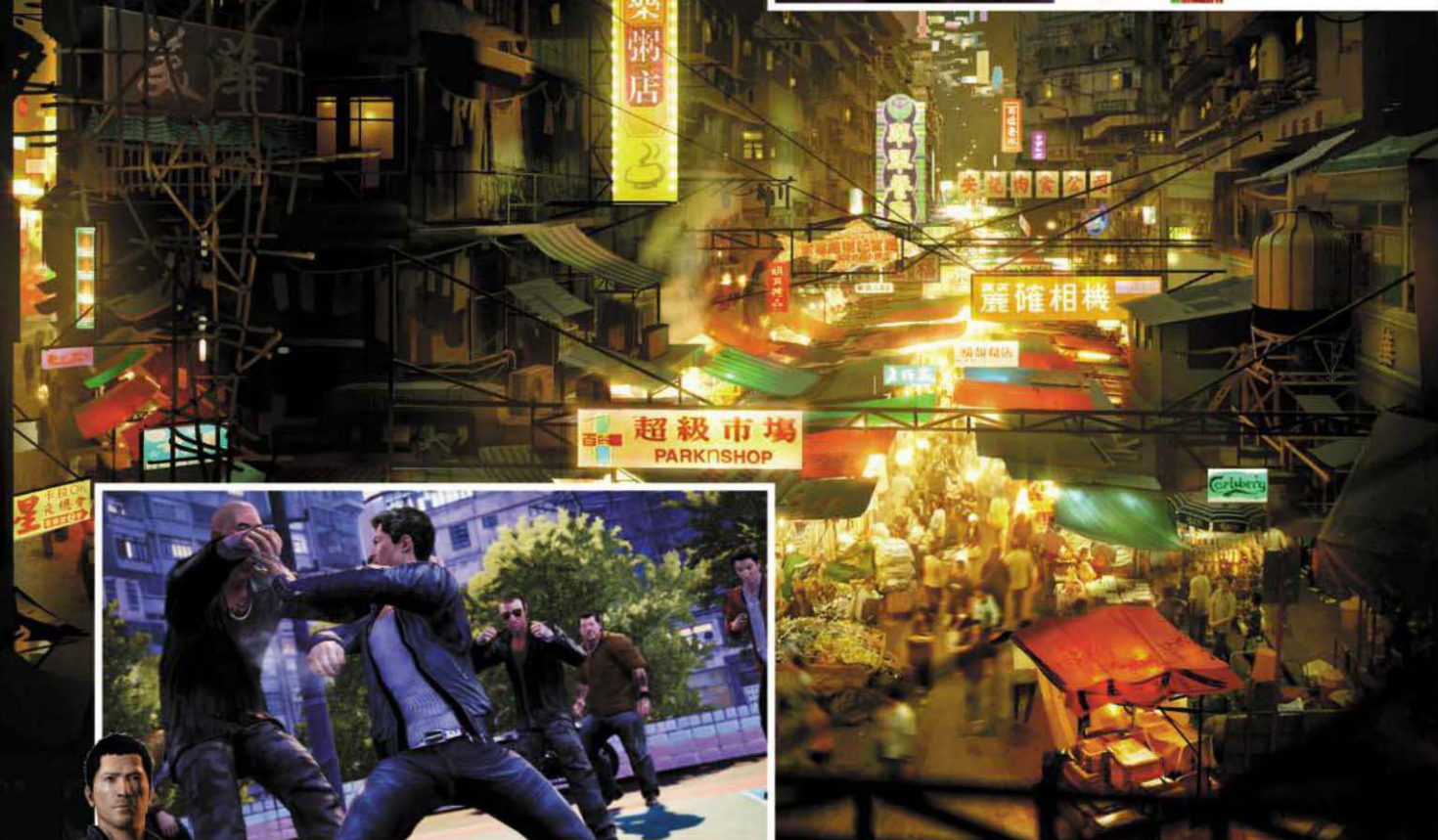
Сомневаться начинаешь задолго до того момента, когда Вэй пробует себя в роли босса. Он бежит по банкетному залу, залитому кровью родственников жениха и невесты. В руках – автомат, которым игрок еще как следует и пользоваться-то не научился. Накануне он ради невесты пробрался в храм, чтобы украсть какие-то особенные цветы, гнался за угнанной машиной с праздничным тортом, примерял костюм. И вот – щелчок! – счастливая бандитская

СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА, ВЫРЕЗАЮЩИЙ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ОРГАНЫ? ПОХИЩЕНИЯ? НАРКОТИКИ? ПРИДЕТСЯ РАБОТАТЬ И С ЭТИМ ТОЖЕ.

ИДЕЯ НА САМОМ ДЕЛЕ НЕСЛОЖНАЯ – ПОДВЕСТИ К ЧЕРТАМ ХАРАКТЕРА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ СИСТЕМУ РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА.



Еда и напитки дают герою временное улучшение – либо плюс к силе, либо восстановление здоровья.



ВЗЛОМЩИК

В *Sleeping Dogs* удивительно много интересных мини-игр, связанных со всякого рода взломами. Например, если нужно взломать замок с ключом, то придется пользоваться отмычкой, постепенно подбирая нужный нажим. В случае с сейфовым замком все несколько проще – ничего слушать не придется, достаточно вовремя прокрутить аналог в другую сторону. Но самое интересное – это подбор четырехзначного цифрового кода. У Вэй изначально нет никаких подсказок. Нужно ввести четыре цифры и посмотреть, какие из них будут отмечены желтым, а какие – зеленым. Желтые – значит, эти цифры в коде есть, просто сейчас стоят не на своем месте. Зеленые – все правильно.

Помимо этого, время от времени Вэй придется устанавливать жучки и калибровать их. Как это делается так просто не объяснить, но выглядит, поверьте, круто. Прослушка тоже увлекательная: требуется поймать нужный сигнал, отсеив помехи. Наконец, Вэй может найти жучок с помощью специального навигатора, показывающего, насколько близко или далеко находится цель.



жизнь повернулась другой стороной, и на экране невыносимая трагедия, которая отпечатывается в мозгу замершим слайдом с молодоженами, теперь уже погибшими. Это драматичный момент, правильно разыгранная разработчиками козырная карта, которая заставляет думать. Чего ради стараться? Есть ли личная, эмоциональная вовлеченность главного героя? И если нет, то почему сам тогда сидишь, крепко сжав в руках контроллер и яростно вышибая мозги виновникам бойни?

Сам факт того, что *Sleeping Dogs* через избыток киносюжетов заставляет задумываться о таких вещах, на самом деле, очень важен. Но если бы в амбициозной и вовремя перекупленной игре от Square Enix цепляло лишь это, о ней бы столько не говорили. Важно вот что: используя – часто удачно – различные драматический материал, экспериментируя или дословно цитируя работы других студий, разработчики оставили во главе угла именно геймплей. Прелесть всего этого двадцатичасового путешествия в неприятную жизнь дождливого города (в такую погоду Гонконг оживает) отнюдь не в ладно скроенном сценарии. В нем, честно говоря, дыр хватает. Главное – это правильное обращение с игровыми условиями, которые нисколько не мешают верить во все происходящее, и даже напротив – они дополняют общую картину, делают краски ярче, а сюжет – понятнее.

Идея на самом деле несложная – подвесить к чертам характера главного героя систему развития персонажа, подчинить его моральный выбор сюжетной линии без вариативности, но в рамках истории позволить развиваться как душе будет угодно. Другими словами, есть Вэй-полицейский. Он занимается расследованием дел – собирает улики, устанавливает жучки, проводит прослушку, взламывает замки, внедряется под прикрытием, фотографирует сделки, вербует стукачей. На это есть отдельные миссии, после выполнения которых начисля-



▲ Тот факт, что Вэй умеет управлять катером, на самом деле, ничего не значит. Главное вот что: Вэй умеет плавать.

▼ Вэй Шэнь – полицейский под прикрытием, он не носит с собой оружие. Но может отобрать его у врагов.

ший ориентир – это «правильная» *Mafia 2*; существенная разница заключается в том, что если там сюжетная линия была нечленима, то есть миссии прилепали друг к другу настолько плотно, что непонятно, зачем вообще сэндбокс, то здесь при таком же внимании именно к истории остается пространство для фриплэя. Простите за спойлер, но после прохождения последнего задания можно будет и дальше кататься в Гонконге, помогать знакомым и расследовать дела – Square Enix и не скрывают факт конвертации одного сериала в другой, и что история Вэй Шэня закончится еще очень скоро.

Однако помимо упомянутых – и вполне очевидных – идей для заимствования, *Sleeping Dogs* весьма своеобразно пробует отработать азиатскую тематику. Дело в том, что Гонконг – это непростой административный округ, в котором сложились свои традиции в годы нахождения под контролем британской короны. Нет ничего удивительного в том, что все в игре свободно переключаются с английского на кантонский (правда, забавно, что один российский сайт решил сыграть в умников и составил «разговорник»... на путунхуа, объяснив это тем, что «в википедии написано, что на континентальном Китае распространен именно этот диалект»). Обратите внимание: когда Вэй Шэнь садится на мотоцикл, он всегда достает шлем, и многие думают, что это прописано в законе – штрафуют же за мусор и плевки на улице, так и здесь должны! На самом деле, в 2009 году правительство Гонконга в ответ на опыт коллег в остальном мире сказало что-то вроде «Плевать мы хотели, давайте со своими законами до свидания». То есть, это не какая-то национальная самобытность – всего лишь мелкая деталь, непонятно откуда взявшаяся.

Но что совершенно точно подмечено в самом начале игры – с огнестрельным оружием все очень строго. Мож-



ются специальные очки на «полицейской» линии развития героя. Один уровень – одно новое умение. Они все полезные! Можно, скажем, научиться быстро взламывать машины или молниеносно обезоруживать врагов. Примечательно, что опыт служения правоохранительным органам начисляется во время миссий за преступные группировки, но от обратного – чем меньше вреда нанесено общественности, тем лучше. Вэй-преступник получает новые навыки так же. Чтобы разучить дополнительные удары или приемы, надо искать по всему Гонконгу похищенные у старого мастера статуи. Наконец, чтобы носить, скажем так, интересную одежду, приходится выполнять поручения простых людей.

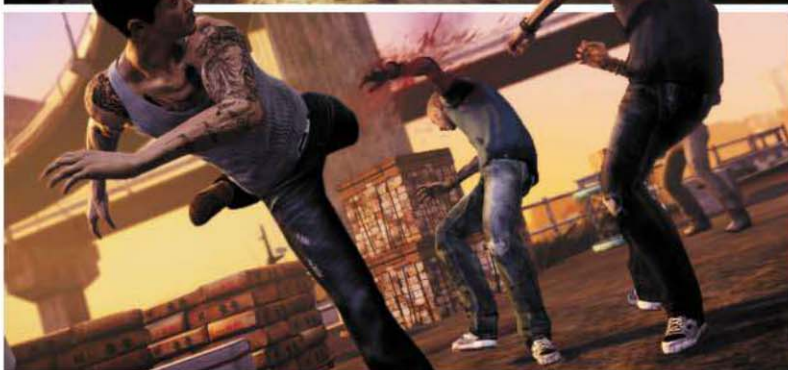
Это и есть «уникальное», что в игре заложено изначально и в чем нельзя сомневаться. Полицейские расследования не имеют ничего общего с *L.A. Noire*, а особенно яростные разборки с бандитами – те, где все скатывается к удали *Saints Row*, то есть с гранатометами и погонями на катерах – встречаются редко. На самом деле, ближай-



но записаться в стрелковый клуб, но членский взнос за право вообще брать в руки винтовку составит \$35000 – в противном случае попытка пострелять по банкам будет расцениваться как уголовно наказуемое преступление. Закон был установлен еще британцами, и до сегодняшнего дня соблюдается неукоснительно. Единственное исключение – это офицеры полиции, армия (теперь Китая), спецслужбы и частные охранные организации, занимающиеся обеспечением безопасности на территории банков и ювелирных предприятий. Поэтому когда Пендрю показывает Вэй Шэню пистолет и тот сомневается, и когда Пендрю говорит, что оружие в Гонконге – это не шутка, это действительно так. Но вот какая проблема: хочешь зрелищный сэндбокс – без стволов и взрывов не обойтись, как ни крути. Реализм, возможно, такое простит, но что-то в самой идее ломается. Как быть? Брать пример с Yakuza.

Большую часть времени Вэй Шэнь проведет без оружия и будет доказывать свою правоту кулаками. Однако боевая система здесь настолько глубокая и сложная (при видимой – «кнопочной» – простоте), что приходится опираться не на скорость реакции, а на умение планировать оборону. Одна кнопка атаки, но два вида ударов – простой и сильный. Другая кнопка отвечает за перехват. Вот и вся система – и все же на ее основе удалось поставить потасовки, от которых, натурально, захватывает дух. Холодное оружие использовать никто не запрещает – можно отнять нож или достать из багажника ломик – но оно не вечное, спрятать его не дадут, а распугивать народ на улице лучше не надо: полиция вмиг скрутит. Впрочем, есть хитрости. Во-первых, довольно жесткие мгновенные нокауты (или убийства), когда Вэй берет за шкуру гопника, резко бьет его головой об унитаз и затем топит в его же мочу. Или когда подвешивает на крюк для рыбы. Или когда пропускает через машинку для дробления льда. Во-вторых, дополнительные умения, которым учит мастер боевых искусств. Скажем, можно взять противника за плечи, ударить его по лицу, развернуть и сломать ему ногу – это на некоторое время остудит его пыл, а заодно напугает остальных.

Когда же ему все-таки выдается в руки автомат или пистолет – это всегда оказывается разовой акцией, для шумихи и показухи. В Sleeping Dogs предусмотрено множество самых разнообразных способов развлечь игрока, и даже просто обучение стрельбе, когда «восстанавливается» фиктивная перестрелка, выглядит впечатляюще. Тут нашлось место и динамичным погоням, и уличным гонкам, и преследованиям на мотоциклах с обязательным пунктом программы – запрыгнуть на крышу фургона и выбросить водителя. При этом многие сцены буквально дословно цитируют гонконгские фильмы, что, с одной стороны, добавляет очков в пользу поп-культуры и фансервиса, а с другой – дарит гарантированное, проверенное развлечение. Единственное, что очень странно преподнесено, так это характерная для фильмов жестокость. То есть, тут есть обезумевшая мамаша-кухарка, которая кормит злодея похлебкой, сваренной из другого бандита (по кухне в это время бегают тараканы), но тут скорее в память западает меседж, а не конкретные сцены. Есть еще сцены пытки – как же без нее в криминальном сюжете про триа-



▼ Ближе к концу игры чуть ли не в каждой миссии надо будет отстреливать вражеские авто – это не столько зрелищно, на самом деле, сколько нелепо.

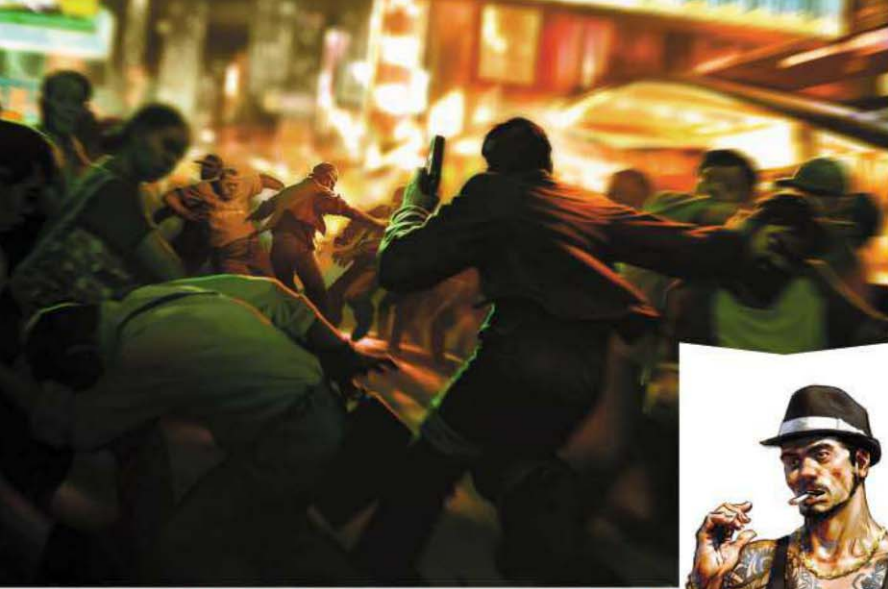
БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ ВЭЙ ШЭНЬ ПРОВЕДЕТ БЕЗ ОРУЖИЯ И БУДЕТ ДОКАЗЫВАТЬ СВОЮ ПРАВОТУ КУЛАКАМИ.



УПАЖЕР

Девушки встречаются Вэй Шэню во время выполнения сюжетных заданий – он не стесняется спрашивать телефон у каждой, кто в принципе готова его дать. Так, среди пассив главного героя может оказаться хостесс Тиффани, блондинка Аманда, подруга поп-певички... Чтобы пригласить их на повторное свидание, придется выбрать момент и самому набрать номер пассива. В случае с Тиффани первое время придется петь караоке в VIP-комнате (песни хорошие, есть "I Ran" A Flock of Seagulls, сама мини-игра так себе), с Амандой – фотографировать ее для блога.





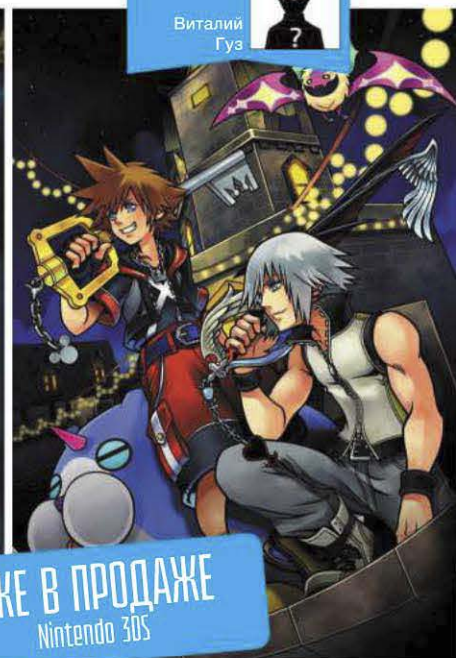
▲ Люди, которые ничего не читали и не смотрели про Sleeping Dogs, будут удивлены каждым сюжетным поворотом.

► Уличные гонки в игре обязательные, но в отличие от кулачных боев не такие уж и сложные – с ними справится любой.



ды – но и она присутствует скорее для галочки. С другой стороны, невзирая конкретно на сцены жестокого насилия, именно криминальный мир показан с пристойной для видеоигр цельностью. Тут есть и продюсер, одновременно член триады, который владеет музыкальным бизнесом, несколькими киностудиями, ну и порнобизнесом и трафиком проституток заодно. Есть и поп-певичка, которую он предлагает всем своим друзьям и которая отбывает «благодарности» у заслуживших. Есть, наконец, и нелегальные иммигрантки из России (одну зовут Катюшка), которых похищают с целью... Ну, там, куда они потом отправляются, им виза будет не нужна.

Возможно, если бы United Front Games взяли за основу не богатый киноархив Гонконга, но то, что служит для него вдохновением, игра получилась бы совсем другой. Если бы вместо пространных намеков или цитирования сценарий обращался к историям более глубоким и сложным, то ее ценность возросла бы многократно, но совершенно точно не осталось бы зрелищности, вытягивающей многие провисания в ритме повествования. Возможно, сюжет про виртуальную Карину Лау, в 1990 году похищенную триадой и «наказанную за отказ сниматься в фильме», плохо вписывается в здешнюю атмосферу. И тот факт, что спустя двенадцать лет триада отомстила актрисе еще раз, опубликовав ее фотографии в гонконгской газете (Лау голая, после «наказания»), совершенно точно не подошел бы по духу именно видеоигре. И все равно чувствуется некая обида – не в осторожном избегании скользких тем, но в том, что Sleeping Dogs во всех отношениях остается «западным» продуктом, сумевшим нащупать что-то свое, уникальное в азиатской тематике и сведшим это к простому подражанию. Поэтому многие претензии, которые возникают по мере прохождения, по сути, бессмысленны. Даже смешные: как, все радио забито американскими песенками (ладно, просто отличными песнями), а кантоппа – раз-два и обчелся? Ну, к саундтреку зато ни у кого точно претензий нет – он идеально сработал на широкую аудиторию. Тематика тоже пришлась по душе. Главное достижение всей этой затеи – дистанцируясь от разделения на сюжет, графику и прочее – в том, что она смотрится убедительно, свежо и что прохождение держит Sleeping Dogs крепкой хваткой играющего, не дает отвлечься ни на минуту. Стоит один раз навестить этот порочный город, и он уже кажется каким-то необъяснимо притягательным, манящим – и очень хочется, чтобы история не заканчивалась и чтобы можно было «пожить» в нем подольше. Пусть даже под «Dragon Attack» группы Queen – песня-то, говоря же, отличная. **СИ**



Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Платформа: Nintendo 3DS Жанр: role-playing, action-RPG Зарубежный издатель: Square Enix Российский дистрибьютор: Nintendo Разработчик: Square Enix 1st Production Department
Мультиплеер: versus, local/online Обозреваемая версия: Nintendo 3DS Страна происхождения: Япония

КОЛЛЕКТИВНОМУ ТВОРЕНИЮ WALT DISNEY STUDIOS И ТОГДА ЕЩЁ SQUARESOFT ИСПОЛНИЛОСЬ 10 ЛЕТ. ПО ЭТОМУ ПОВОДУ ИМЕНИТЫЙ ДИЗАЙНЕР ТЕЦУЯ НОМУРА ОТЛОЖИЛ РАЗРАБОТКУ СВОЕГО ДОЛГОСТОЯ FINAL FANTASY VERSUS XIII ЕЩЁ НА ГОД, И ВСЕ РАДИ ОЧЕРЕДНОЙ, УЖЕ СЕДЬМОЙ ПО СЧЕТУ ПОПЫТКИ РАСПУТАТЬ ИСПОЛИНСКИХ РАЗМЕРОВ КЛУБОК, В КОТОРЫЙ ПРЕВРАТИЛСЯ СЮЖЕТ KINGDOM HEARTS. ВОТ ТОЛЬКО СТОИЛА ЛИ ОНА ТАКИХ КРАЙНИХ МЕР?



Анонс первой Kingdom Hearts никого не оставил равнодушным: одни рукоплескали идее скрестить миры и персонажей из классики американской мультипликации с представителями самого успешного в мире JRPG-цикла, другие насмеялись над ней и не могли поверить, что у разработчиков получится сотворить хоть что-то вменяемое. Все им удалось, конечно же, и сейчас Kingdom Hearts является чуть ли не единственным «домашним» сериалом Square Enix, к которому игроки редко предъявляют претензии (ну, если не считать жалоб на то, что номерной третьей части все нет). Заслуга ли это каких-то высших чинов компании или тут сыграл не последнюю роль авторитет Номуры, которому по сей день предоставляют возможность держать сериал полностью под своим творческим контролем, – вопрос для другой статьи, но факт остается фактом: очередная Kingdom Hearts вышла на очередной относительно новой платформе, и по многим обстоятельствам в очередной раз является чуть ли не лучшей игрой для неё.

Вместо того чтобы подготовить HD-переиздание хотя бы самой первой КН, дабы отпраздновать юбилей, Номура решил не сворачивать с установленного пяти лет назад курса с выпуском одной игры в год и подготовил к десятилетию сериала совершенно новую историю про двух самых любимых фанатами протагонистов – Сору и Рикку – вновь в детском облике, но с куда более взрослыми проблемами. КН3Д повествует об экзамене, по результатам которого они оба смогут стать мастерами киблейдов («ключей-клинков») и одолеть Зеанорта – бессменного антагониста Kingdom Hearts – но уже в Kingdom Hearts III, которая когда-нибудь, да выйдет. Звучит как проходной тайтл, но, поверьте, здесь все куда сложнее и запутаннее, чем в какой-либо другой предшествующей игре.



Механика Reality Shift позволяет использовать тачскрин консоли для нанесения урона врагам посредством взаимодействия с окружающим миром.

Процесс ухода за добрыми духами вполне способен заменить собой Nintendogs + Cats, разве что лапу давать их не научишь.





Здесь мир из Tropic: Legasy можно пройти за час, но удовольствия получить больше, чем за прохождение всей отдельной игры по мотивам фильма.



В КН3Д вернулся весь золотой состав актеров озвучки из предыдущих частей сериала, а для нового мира из Tropic: Legasy пригласили актеров из самого фильма, и лишь Джефф Бриджес отказался.

Kingdom Hearts начиналась как кроссовер между картинами «Дисней» и современными номерными частями Final Fantasy. Первые предоставляли сеттинги, из вторых же сюда заглядывали персонажи, не имея какой-либо каноничной связи с первоисточниками. На фоне всего невообразимого фансервиса, ради которого и делалась игра, Номура начал потихоньку выстраивать в ней собственный сюжет, мир и героев, количество которых к КН3Д измеряется уже десятками. Если в первой части история сводилась к традиционной борьбе юного мальчика со злом во имя спасения всего хорошего, то теперь это целая эпопея о беспрецедентном могуществе света и многослойности тьмы во всех её проявлениях, а также о вечном конфликте этих двух непоколебимых сил. О том, как более 20 персонажей раздвоились, а некоторые центральные расстро-, расчленились и т.д.-ились, и потом собрались обратно воедино. О том, как сердца одних протагонистов спят в сердцах других. О том, как, лишившись чужого сердца, можно породить совершенно непохожую безэмоциональную версию себя. О том, что можно сердце поделить пополам и... Ладно, суть в том, что к Dream Drop Distance все настолько закрутилось, что неофиту можно лишь пожелать удачи с пониманием здешней фабулы, потому что сама игра не приложит вообще никаких усилий, чтобы объяснить хотя бы какую-нибудь толику происходящего. Парочка абзацев с пересказом событий предыдущих игр не в счет.

Но объяснить можно. Если раньше Сора, милый и добрый мальчуган, на плечи которого возложили трудную ношу спасителя миров, путешествовал по тем из них, на которые напала тьма, то теперь ему и его другу детства придется отправиться в миры, в буквальном смысле уснувшие для того, чтобы во сне тьма их не настигла. Однако она все-таки просочилась и туда, причем в виде ночных кошмаров, и задача подростков заключается в спасении и пробуждении этих миров, пока они не уснули навсегда. Все как-то слишком просто и скучно, особенно по меркам Kingdom Hearts, и в первые 10 часов игра следует строго поставленному синопсису. Затем, правда, начинаются такие сюжетные спуски и подъемы, что Кристоферу Нолану с его «Началом» даже, простите, и не снилось. Сны во сне? Здорово, да, но как насчет параллельных снов? Как насчет путешествия по снам, которые видят миры, которые кому-то приснились? Ну, вы поняли.

И в этом вся прелесть не только этой игры, но и сериала Kingdom Hearts в целом: каждая его часть неповторима. Наравне с постоянно эволюционирующим геймплеем меняется и то, как подается сам сюжет, причем обе эти составляющие зачастую напрямую зависят друг от друга. Были и простые путешествия по мирам-мультфильмам, были и по книгам, были по воспоминаниям, а теперь вот и сны подоспели. Сериал начинался с традиционной системы с магией и маной,

ЗАТЕМ, ПРАВДА, НАЧИНАЮТСЯ ТАКИЕ СЮЖЕТНЫЕ СПУСКИ И ПОДЪЕМЫ, ЧТО КРИСТОФЕРУ НОЛАНУ С ЕГО «НАЧАЛОМ» ДАЖЕ И НЕ СНИЛОСЬ.



далее последовали составляемые вручную колоды карт со способностями и предметами, а в последних нескольких частях разработчики остановились на боевых командах, перезаряжающихся в бою в реальном времени после применения. В Birth by Sleep это было настоящим новаторством – каждая такая команда назначалась игроками вручную, самостоятельно прокачивалась по уровням, и при использовании их подряд в определенной комбинации можно было активировать интересные завершающие приемы. В Re:coded появилась любопытная вариация системы, где ещё глубже продумали возможность спаивать такие команды друг с другом, получая совершенно новые способности а la слияние материй из Crisis Core: Final Fantasy VII. В Dream Drop Distance тоже



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ
ЗА САУНДТРЕК



решили вернуться к «перезарядкам», но почему-то упростили все донельзя, избавившись и от их прокачки, и уж тем более от комбинаций в бою и слияния вне его. Взамен Сору и Рикку научили носиться с безумной скоростью по воздуху, отталкиваясь от стен, а также выполнять всяческие акробатические трюки с фонарными столбами, флажтоками и прочими перекладинами, плюя на какие-либо законы физики (что логически оправдывается тем, где именно происходит действие игры). Все это очень здорово, но никакой вариативности или даже банального интереса в геймплей не добавляет, и успевает быстро наскучить, особенно если начать проходить игру на сложности ниже Proud.

Другое нововведение – пожиратели снов («Dream Eaters»), местная разновидность регулярных врагов и монстров, с которыми на этот раз можно подружиться и даже взять их к себе на вооружение (темные – это как раз «ночные кошмары», а светлые – «добрые духи»). Да-да, в KH3D у Сору нет привычного эскорта, состоящего из Дональда Дака и Гуфи, и герои сами вольны выбирать двух своих боевых партнеров, предварительно сотворив их по купленному или добытому в странствиях рецепту. Внешне они напоминают зверушек из Viva Piñata, а их индивидуальная прокачка и личный уход за ними напоминают этакий гибрид между Nintendogs и покемонами. Причем без шуток: каждого из них надо баловать вкусняшками и периодически чесать брюшко или за ушком (у всех своя индивидуальная точка, поиском и стимуляцией которой предстоит заняться непосредственно игроку), дабы развить и реализовать максимальный потенциал каждого из них. В дальнейшем они вам помогут в бою в качестве партнеров, и при желании вы сможете отправить их соревноваться друг с другом в мини-игре Flick Rush, которая также выступает здесь мультиплеерной составляющей. К сожалению, вы не найдете в Dream Drop Distance никаких многопользовательских баталий с боссами на аренах из Birth by Sleep или совместных прохождений заданий из 358/2 Days. Зато здесь есть возможность столкнуть лбами команды из трех покемонов каждая, сражения которых походят на милую и простенькую математическую головоломку, и за вырученные с победы медалки приобрести себе какую-нибудь полезную штуковину в магазинчиках муглов, единственных существ, которые напоминают о былой связи Kingdom Hearts с Final Fantasy.

Номура стал отдаляться от cameo «финальных» персонажей сразу после второй номерной части, и за четыре последовавших игры он позволил лишь Заку из Crisis Core явиться в Birth by Sleep в своем юном облике. До конца так и не ясно, почему он решил отказаться от фансервиса со стороны сво-



Повзрослевшие протагонисты вновь предстают в игре в роли юных подростков по одной простой причине: чтобы заново (и правильно) научиться владеть киблейдом, они должны вновь вернуться в свой ещё детский облик.



KINGDOM HEARTS 3D – ОПРЕДЕЛЕННО ТА ИГРА, КОТОРАЯ ПОЛНОСТЬЮ ОПРАВДАЕТ ПОКУПКУ 3DS.

▼ KH3D – это та игра, которую надо в первую очередь показывать для демонстрации 3D-эффекта всем незнакомым с 3DS людям. Он тут настолько великолепный и уместный, что становится обидно за предыдущие игры сериала, которые не выходили в таком формате.

ей компании, но это явно связано с тем, что у Kingdom Hearts уже давно есть своя плеяда знакомых многим персонажей, и он предпочтет уделить экранное время на их развитие. В KH3D, правда, он привлек героев из другой своей игры, а именно The World Ends with You. Причем они не просто появляются на пару секунд, чтобы потешить соскучившихся фанатов – здесь им уготовлена весьма важная и любопытная сюжетная роль, и она куда больше, чем у кого-либо из Final Fantasy в предыдущих KH. Можно даже заметить некоторый намек на сиквел сей великолепной игры для NDS, который сделает произошедшие события в KH3D чуть ли не частью мира TWEWY. Но обойдемся без спекуляций и посмотрим, чем нас обрадует команда Номуры в будущем, помимо Versus XIII.

К слову, о роли в сюжете: несмотря на то, что Сора всегда был и будет оставаться главным персонажем Kingdom Hearts (по крайней мере, до тех пор, пока окончательно не свергнут Зеанорта), главным персонажем выпущенной аккурат к юбилею Kingdom Hearts игры на самом деле является Рикку. Номура изначально и хотел сделать из него единственного протагониста, но, как он потом сознался лично, решил не отказываться от Сору, ибо у того слишком уж большая фанатская база на родине разработчиков. В результате игра пытается преподнести обоим персонажам на равных, но с первых же часов очевидно, на чью долю приходится самые интересные и значимые события. Немного даже обидно, что все сложилось именно так, ведь Сора всегда был по умолчанию белым, пушистым и оттого неизбежно пресным персонажем, тогда как Рикку с самого начала являлся конфликтным героем, отчего за его развитием было автоматически интересно следить. Разработчики и ранее пытались выделить ему место и устроить звездный час в Chain of Memories, но многие даже и знать не знали об отдельной сюжетной кампании с ним в главной роли, которая открывалась лишь после прохождения основной за Сору. Ну, с Сорой или без, Рикку в KH3D выступает как никогда мощно, и остается лишь надеяться, что это не последний раз, когда он выступает вперед.

В отличие от Birth by Sleep, где у каждого из трех главных героев были свои индивидуальные сюжетные кампании, в Dream Drop Distance сюжет постоянно бросает вас то к Соре, то к Рикку, зачастую далеко не в самые подходящие для того моменты. Эта механика так и называется – «Drop», и совершается такой бросок по истечении специальной шкалы под портретом персонажа. Другими словами, после того, как вы проведете минут 10–15 с Сорой, весь его сюжетный прогресс резко остановится, и игра перекинет вас к сценарию за Рикку.





И так всю игру. Это может показаться жутко неудобным и неправильным, ведь четкого параллельного развития сюжета выдержать не получится (хотя игра будет пытаться тормозить вырвавшегося вперед персонажа, банально закрывая ему проход в следующие миры), а принужденное прерывание прохождения прямо посреди боя или в двух шагах от точки сохранения не вызывает ничего, кроме фрустрации. Оправдание у такого авторского решения всего одно: чтобы никто не проигнорировал сценарий одного протагониста в пользу другого, при этом нарочно не пересекая их пути.

Различия же в сценариях бывают как мизерными, так и совершенно разительными: в одном из семи миров пути Соры и Рiku могут проходить по одним и тем же улочкам, лишь в одном месте сделав незначительную развилку. В другом же им предстоит пройти по совершенно разным локациям, которые вообще никак друг с другом не связаны. И это по-настоящему отлично, учитывая, что все здешние миры являются либо абсолютно новыми для сериала, либо значительно расширенными и дополненными локациями из предыдущих игр.

Обидно лишь за то, что, несмотря на всю сюжетную важность игры в рамках всего сериала, и что к ней, так же как и к *Birth by Sleep*, разработчики проявили столько же внимания, как и к двум номерным частям, она ну никак не может стать отправной точкой для знакомства с франчайзом. У BBS это удавалось по хотя бы той причине, что она являлась приквелом ко всему сериалу и рассказывала историю совершенно новых персонажей. У *Dream Drop Distance* же куда менее приятная участь: в хронологии *Kingdom Hearts* она занимает самое последнее место, и очень сильно полагается на все произошедшее в предыдущих играх события. Это не самый верный подход для игры, которая выходит на новой для цикла платформе, но объяснить его можно просто: КН3Д – это своеобразный подарок разработчиков всем фанатам сериала на его юбилей, и поэтому он так флировольно относится к отсутствию каких-либо пояснений для тех, кто решил впервые познакомиться с *Kingdom Hearts*, мол, у нас тут закрытая вечеринка для своих. Лишь бы только низкие продажи не сказались негативно на последующих играх.

Но это не делает *Dream Drop Distance* хуже. Насладиться ею в полной мере от этого сложнее, конечно, но получить удовольствие от здешнего геймплея и визуального ряда сможет каждый. Не говоря уже о музыке, за которую отвечает бессменный композитор сериала Йоса Симомура! В этот раз она вновь резделила свой пост с талантливым Такехару Исимото (помимо музыки для основной игры, он также написал парочку новых аранжировок композиций из TWEWY) и аранжировщиком Цуёси Секито (*Dissidia: Final Fantasy*, *Final Fantasy VII: Advent Children*).

Kingdom Hearts 3D – определенно та игра, которая полностью оправдывает покупку 3DS. Нельзя сказать, что она хоть в чем-то переплюнула *Birth by Sleep*, но и о стагнации говорить не стоит, так как здесь есть место как смелым экспериментам, так и очень удачным новым решениям, которые хоть и не раскрылись здесь полностью, но обязательно закрепятся в сериале и сделают его ещё интереснее и лучше в дальнейшем. А ведь именно так и преподносилась игра с первых же дней после её обнародования: связующая ячейка между всеми предыдущими играми и *Kingdom Hearts III*, поверхностно демонстрирующая геймплей грядущего блокбастера. Ну, лишь бы он не заставил себя ждать ещё 4 игры (ведь именно столько частей сериала уже успело выйти после второй номерной). Хотя, не то чтобы мы очень жаловались. **СИ**



▲ Девочке Райм дали голос в КН3Д (в TWEWY у нее были озвучены лишь ахи-вздохи, но не реплики), как говорит Номура, «из расчета на будущее сериала TWEWY».





Яркие краски, умеренный cel-shading, комиксоидные надписи, аляповатые картинки и нарочито грубые, кривые модели – все как год назад.



Почему-то на ум приходит бессмертный хит группы Кувалда – «Бетономешалка мешает бетон».



▲ Дварфы-бомбометчики стоят дорого, но если нужно накрыть относительно небольшое пространство с высочайшим трафиком, то лучше средства не найти.

▼ Кобольда, охотящегося на боевого мага, зачем-то перерисовали. Чем старый-то не угодил?



▲ Большая часть ловушек сиквела не переживает краш-тесты. Старые проверенные капканы куда эффективнее вычурных новинок.

▼ Уровни с шахтами нельзя назвать сильно симпатичными, но поскольку никаких других тут нет, то будем считать, что это дело вкуса разработчиков.



▲ Несмотря на появление шотгана, хедшоты по-прежнему являются прерогативой стрелка из арбалета.

▼ Лучники продолжили свою карьеру безальтернативного средства против летающих тварей.



В режиме совместного прохождения вместо десяти слотов дают по шесть: под оружие и пять для ловушек. По количеству различий нет, но нужно учитывать, что у боевого мага и чародейки ассортимент немного отличается.

▼ Ставлю пружинную ловушку только для того, чтобы убедиться в ее полной бесполезности.





Череп теперь отсыплют в неограниченном количестве, а часть ловушек нужно докупать отдельно, так что теоретически через неделю-другую вы наберете достаточно валюты, чтобы перестать респекаться по каждому мелкому поводу.

Два маршрута, задолго до Разлома объединяющиеся в один, призывно манят обустроить заставу в общей точке. Это действительно работает, вот только, скорее всего, вы не уложитесь в отведенное на «пять черепов» время.



Orcs Must Die! 2

ОЧЕНЬ СТРАННОЕ ОЩУЩЕНИЕ: ИГРАТЬ В ТО, ЧЕГО ОЖИДАЛ, ВИДЕТЬ ТО, ЧЕГО ОЖИДАЛ, ОЩУЩАТЬ ТО, ЧЕГО ОЖИДАЛ – И ПРИ ЭТОМ ПОЖИМАТЬ ПЛЕЧАМИ. НУ ДА, МНЕ С САМОГО НАЧАЛА БЫЛО ИЗВЕСТНО, ЧТО ПРОДОЛЖЕНИЕ ОМД! БУДЕТ ПРОСТО НАБОРОМ ИЗ НОВЫХ КАРТ, НОВЫХ ЛОВУШЕК И РЕЖИМА СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ. ПРОСТО Я ТАК ПРИВЫК К НЕОЖИДАННОСТЯМ, ЧТО САМОЙ ГЛАВНОЙ НЕОЖИДАННОСТЬЮ В ОМД! 2 ОКАЗАЛОСЬ ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ ВСЯКИХ НЕОЖИДАННОСТЕЙ.

ТЕКСТ И ЗВУК
НА РУССКОМ
ЯЗЫКЕ

Платформа: PC Жанр: first-person, tower-defense, fantasy Зарубежный издатель: Robot Entertainment Разработчик: Robot Entertainment Мультиплеер: co-op, online
Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: США

Смешное-то в чем? Обычно пишут: эта игра – тра-ля-ля – специфика жанра и прочий хардкор – тру-лю-лю – понравится редким поклонникам, остальные не воткнут. А вот с Orcs Must Die! 2 получается так, что если вы «редкий поклонник», но вам неинтересно играть в режиме совместного прохождения, то игра вам и не нужна – все это вы видели и пережили в первой части. Зато тем, кто слышан, начитан и, вероятно, просмотрен на YouTube, – вот тем да, строго рекомендуется начать карьеру боевого мага сразу с продолжения.

7.5

ОЦЕНКА

В отличие от старшего брата вторая «оркосмерть» не вышла временным эксклюзивом для X360, а сразу и навсегда поселилась в Steam. То ли финансовый климат на PC помягче, то ли фанатская почва благодатнее, клавиатура и мышь теперь лучшие друзья каждого оркиллера. Артем Шорохов вот даже погрузился от этого факта и сказал, что вряд ли будет играть, раз такое дело. Ну а я, взяв своего проверенного на полях Renegade Ops и в подземельях Dungeon Defender соратника, купил бандл на двоих и принялся ждать заветного часа.

Я честно старался записать поглубже какие-то свои чрезмерные ожидания от сиквела, но у меня не получилось. Четыре часа, что мы проходили первую половину кампании, я тщетно старался найти то сочетание известных уже элементов, от которых мог бы с легким сердцем ахнуть, сказать «вау, вот это да» или молча залипнуть на всю ночь – чего уж там. Но увы – «те же борщи, физию не морщи».

И, пожалуй, переборщили. К двадцати ловушкам, из которых реально работали поодиночке и в связке штук десять, добавились еще восемь. К двум охранникам – лучнику и палadini – откомандировали гнома-бомбометчика, гибрида рукопашника и стрелка с хорошей зоной поражения. Витрина с оружием пополнилась тремя не слишком эффективными позициями. Единственным качественным нововведением можно назвать талисман, дающий бонус только за то, что вы пожертвовали ему драгоценный слот. Каждый из восьми талисманов можно приспособить под внезапно возлюбленную тактику или, что важнее, основательную роль в совместном прохождении.

Надо сказать, что режим cooperative в Orcs Must Die! 2 многогранен и прекрасен. К главному герою – последнему боевому магу на планете – присоединяется красавица-чародейка. Орки опять почему-то бегут из разломов. Десять слотов по-братски делятся пополам, что не только ограничивает выбор средств доставки орочьей смерти, но и вынуждает очень, очень тщательно работать в паре. В ОМД! 2, кстати, встроен голосовой чат, но удобным его назвать нельзя – лучше пользоваться проверенными программами. Так вот, пройти вдвоем пятнадцать уровней из основной кампании – дело двух сессий, причем в какие-то моменты будет очень, ОЧЕНЬ скучно и долго. Но если после заключительного ролика перебороть отчаянный зевок и начать на сложности Nightmare – вот тут-то вам и понадобятся навыки коллективного труда.

У каждого оркиллера не только свой набор ловушек, гвардейцев и талисманов, но и бюджет свой собственный. С виду кажется, что проще мальчику и девочке поделить территорию влияния пополам, но впоследствии выясняется, что лучше работают тактики пересечения: до середины забега каждая копейка на счету, и если нужно поставить составную ловушку (смола плюс молотилка, например), то элементы ее должны принадлежать разным бойцам. Из тех же финансовых соображений кому-то одному стоит взять



Традиционное: за пять секунд до финальных титров.



▼ Планировка – наше все! В режиме Nightmare на перестановку отводится три секунды между волнами.

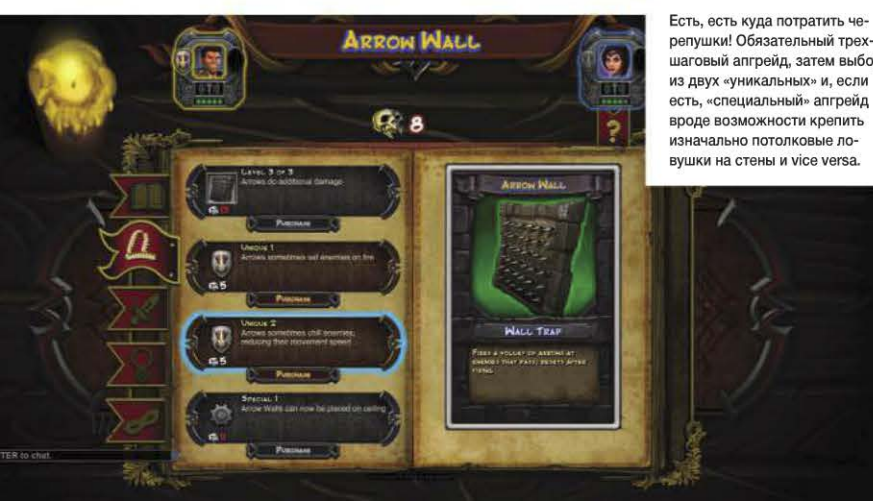
▲ Каждые два уровня игра стабильно спамит предложением поиграть в «бесконечный режим». Нет, спасибо, как-нибудь в другой раз!

► Часть контента взята не из самого оригинала, а из двух дополнений к нему. Например, вот эта алхимическая бомба с кислотой, залившая мне пол-монитора.



Новый монстр: каменный элементаль. При уничтожении разваливается на два элементаля поменьше (а те впоследствии еще на два). Убивается долго и нудно.

Есть, есть куда потратить черепушки! Обязательный трехшаговый апгрейд, затем выбор из двух «уникальных» и, если есть, «специальный» апгрейд вроде возможности крепить изначально потолковые ловушки на стены и vice versa.



талисман падальщика – он в пассиве увеличивает шанс дропа дополнительных монеток, а при активации еще и увеличивает обычное вознаграждение за черепа зеленокожих на короткий срок. А чародейка в этом случае возьмет талисман здоровья (актив: пополнение жизни героям) – оказаться оплеванным кислотой с ног до головы или расстрелянным из орочьих луков можно в любой момент, и тогда выбраться из жизненной перипетии можно будет одним коротким окриком в микрофон.

Вариации на эту тему вам еще будут сниться с учетом того, что каждую ловушку можно прокачать парочкой дополнительных свойств. Тут вам не первая часть, апгрейд ценными черепушками это уже не навсегда. Один клик – и костная часть головы в ранее набранном количестве снова попытается у вас на складе, специализируйтесь на здоровье. Более того, не нужно выжимать из уровня все пять черепов, чтобы порадоваться усиленному урону от напольных шипов или шансу подпалить шкуру стрелами: в сиквеле можно проходить один и тот же этап снова и снова, и вне зависимости от степени успеха получать за это дополнительные черепушки. Поле для экспериментов раскинулось широко, но только разработчики забыли внедрить хоть какое-то подобие сетов для запоминания удачно отработанных апгрейдовых комбинаций.

А вот с ландшафтом как-то обидели. К привычной уже, буквально домашней замковой архитектуре присоединились просторные шахты («Так ты теперь шахтер?», – спросила чародейка), по ним проложены рельсы, и тележки катаются исключительно ради достижения «сбрось орка с поезда». Больше там ничего нет: увидел первый уровень – считай, что увидел всю игру. Впрочем, таких претензий – и мелких, и крупных – можно выкатить великое множество. Музыка осталась старой и, по-моему, куда-то зажали пару треков, а свежих композиций – ноль. Почти все реплики боевого мага – старые; ОК, у чародейки они новые, но тут разработчиков явно ПРИЖАЛИ К СТЕНЕ (перлы вышли прекрасные, вот например: «Who's your mommy?»). Сюжетные диалоги забавны, но слишком уж натужны. Добавлены три вида монстров – они все в достаточной мере гнусные, но ничего особенного ради них изобретать не потребуется. Что еще? Да, пожалуй, все. Как я уже говорил, самая большая неожиданность Orcs Must Die! 2 – это отсутствие всяких неожиданностей. OMD! 1.5, вот как ее надо было называть, и не было бы всего этого абзаца.

Но оценка бы не изменилась, что характерно: мы же не можем ставить в один ряд оригинальные игры и версии, похожие на Gold- или GOTY-издание. **СИ**



▲ Зачем нам армия? Квентет героев зачищает большую часть карты, пасуя лишь там, где враги ходят мелкими группами в тридцать-сорок штук.



▲ Рычажки, рычажки, за какой потянуть, чтобы нам за ворота продолжить путь?

▼ Движок давно пора было сменить, а то страшно камеру к персонажам приближать.

Spellforce 2: Faith in Destiny

SPELLFORCE... СКОЛЬКО ДНЕЙ И НОЧЕЙ МЫ ПРОВЕЛИ В ЭТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ RPG С ЛЕГКИМ НАЛЕТОМ СТРАТЕГИИ, ПРОКАЧИВАЯ СВОЕГО АВАТАРА И ОТСТРАИВАЯ БАЗУ, ПРОХОДЯ ОРИГИНАЛЬНЫЕ КВЕСТЫ И ПОДОЛГУ ВЫБИРАЯ ИДЕАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ. ЖАЛЬ, НО ВЕЛИКОМУ (БЕЗ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЙ) СЕРИАЛУ ПРИХОДИТ КОНЕЦ. ВЕДЬ ВСЕ ХОРОШЕЕ КОГДА-НИБУДЬ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ.

Сомнения в качестве второго самостоятельного дополнения ко второй части (первым была Dragon Storm) закрались больше года назад, когда из стана разработчиков стали приходить новости о постоянных переносах релиза. И даже последнюю заявленную дату выдержать не удалось, 15 мая Faith in Destiny в продаже не появилась. Хорошо, хоть сейчас обнаружилась на прилавках. Впрочем, хорошо ли?

Поначалу кажется, что перед нами достойное продолжение Spellforce 2, с интересными миссиями, огромными картами, удачно встроенной в геймплей RTS-составляющей. Немного пугает, правда, что за первую четверть часа главный герой получает 8-9 уровень (при максимальном тридцатом), но затем прокачка чуть замедляется. А потом... заканчивается: в Faith in Destiny всего четыре карты, весьма небольших по размеру. Только-только вступишь во вкус, как тебя перебрасывают на следующий остров. А потом бац – и история завершается. Настолько внезапно, что на официальном форуме не один и не два человека спрашивали, а не баг ли это? Увы, не баг. Эх, раньше-то сюжет даже дополнений к Spellforce проходили неделями. Сейчас хватит парочки вечеров. И куда это годится?

Одно радует – квесты, частенько предлагающие разные варианты решения проблем NPC и даже отличающиеся награды за выполнение тем или иным способом. Причем новомодная тенденция к упрощению Faith in Destiny коснулась лишь



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

5.5

ОЦЕНКА

частично – если цели сюжетной миссии обязательно покажут на карте, чтобы геймеры не заблудились, то задания побочные оставлены целиком и полностью нам на откуп. Сами ищем, куда прийти, сами же и решаем, что нужно сделать. Благо особо сложных поручений не дают, не считать же таковым задачу с семью рычагами, переключая которые, открываем ворота в некрополис. Листик бумаги и ручка помогут разгадать головоломку минут за пять максимум.

Главная беда побочных заданий та же, что и у игры в целом – их слишком мало, и никакие разговоры о сестре таланта не скроют этого печального факта. Бесполезно и искать счастья в мультиплеере, его тоже порезали. Причем пострадал самый любимый народом режим – «свободная игра», где герои на разных картах развивались с нуля до максимума. Знаете, чем оправдал такое решение издатель? Ни за что не догадаетесь: необходимостью сделать «длинную и захватывающую кампанию». Хотели как лучше, получилось как всегда, вся надежда на фанатов, допиливающих многопользовательские режимы на коленке. А в нынешнем виде Spellforce 2: Faith in Destiny – карикатура и на первую, и на вторую часть. Нарисованная рукой не самого лучшего художника. **СИ**

Возрадуйся, зои!

Здесь же сеттинг описывается всего двумя словами: «постапокалиптическое фэнтези». Но в Faith in Destiny (внимание, спойлер!) для жителей мира Зо забрезжил свет в конце тоннеля. Некий ученый изобрел способ восстановить связь между осколками планеты, разрушенной великой войной. Гению (а как его иначе назовешь, ведь даже всемогущим магам спасение вселенной оказалось не под силу) требуется помощь. Угадайте, кого отправят ассистировать местному Эйнштейну? Кстати, финал (молчу, молчу, пройдете – сами узнаете, какой) намекает, что история не закончена. Хотя если продолжение будут делать те же и так же, то лучше не надо.

Платформа: Windows Жанр: strategy, role-playing, fantasy

Зарубежный издатель: Nordic Games Российский издатель: не объявлен

Разработчик: DreamCatcher Interactive Мультиплеер: до 8 человек

Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Канада

Crusader Kings II: Sword of Islam

МНОГОЖЕНСТВО – НЕИСЧЕРПАЕМАЯ ТЕМА ДЛЯ РАЗГОВОРОВ. СКОЛЬКО МУЖЧИН ВТАЙ-НЕ МЕЧТАЛО ЗАВЕСТИ НЕ ОДНУ ПОДРУГУ, А ХОТЯ БЫ ДВЕ? А СКОЛЬКО ВОПЛОТИЛО МЕЧТЫ В ЖИЗНЬ, ТАЙНО ВСТРЕЧАЯСЬ С ЛЮБОВНИЦЕЙ(АМИ)? НО В ИГРАХ СЕЙ ВОПРОС ОБЫЧНО ОБХОДЯТ СТОРОНОЙ. ХОТЯ В SWORD OF ISLAM ПОСТУПИТЬ ТАК БЫЛО ПРОСТО НЕЛЬЗЯ.

Платформа: Windows Жанр: strategy, real-time, historic

Зарубежный издатель: Paradox Interactive

Российский издатель: не объявлен Разработчик: Paradox Interactive

Мультиплеер: до 32 человек Обозреваемая версия: PC

Страна происхождения: Швеция

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

Ислам – это не в последнюю очередь один мужчина и несколько женщин, особенно если мужчина этот богатый и знатный. Чем выше вы подниметесь в иерархии правителей, тем больше жен в Crusader Kings II: Sword of Islam надо иметь, чтобы не потерять уважение соседей (но не больше четырех). Да и дипломатические альянсы вашему эмирату или султанату уж точно не помешают. В условиях, когда христиане спят и видят, как бы это отвоевать Иерусалим или хотя бы Гранаду, союзники просто бесценны.

Впрочем, и сам геймплей не дает мусульманскому государю расслабиться. Новый параметр – упадок – мешает забыть о сражениях и сосредоточиться на мирном строительстве. Ведь осады крепостей снижают эту характеристику, повышая мораль армии и доходы от владений. А куча бедных родственников, сидящих на шее у монарха, наоборот, упадок повышает. Сидит наш бедный эмир и выбирает из двух зол: войны с внутренними врагами и войны с врагами внешними. И так плохо, и сяк плохо. Хотя есть метод, позволяющий избавиться от «предателей» – в государствах Востока когда-то было принято казнить претендентов на престол. Вам никто и слова худого не скажет, если перебьете всех этих дядьев, племянников и внучат. Жестоко? Несомненно. Но альтернатива одна – распад страны на множество мелких недогосударств. Все, как в реальной истории.

Добавили в игру и событий, связанных с исламом. Так, каждый правоверный просто обязан раз в жизни сходить в хадж. Желательно еще и регулярно отмечать рамадан и зубрить Коран. Все это повышает благочестие, потратив которое, можно сделать почти все, что угодно. Заключение в тюрьму (не)любимого дядю или объявить войну соседу «просто потому, что я дерусь». Копите, господа султаны, благочестие, его много не бывает. Есть тут и просто забавные события, например, когда какая-нибудь спортсменка и почти комсомолка требует назна-

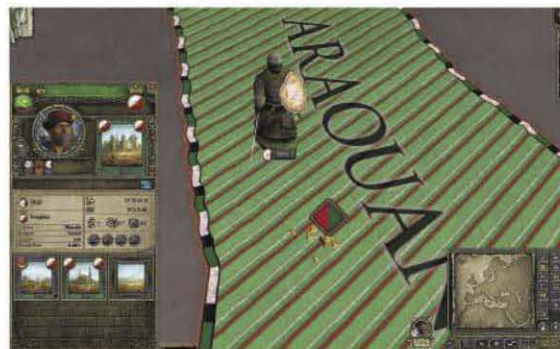


Базиридский султанат от моря до моря и до еще парочки морей. И это только начало – впереди поход на север в земли неверных.



▲ Рутения и Русь – почему-то два разных королевства, порой соперничающих и иногда воюющих. Притом, что и другие русские княжества все еще на карте уцелели.

► Карту продвинули на юг аж за Сахару, включив в игру такие экзотические страны, как Мали или Сонгай. Можно даже купить для них DLC с особым набором моделей для юнгов.



чить ее старшей женой. Или уволить чем-то не угодившего ей маршала. Опять же, соответствие реальности полное – гаремные интриги на Востоке считались делом обычным.

Христианам тоже скучно не будет, ведь земли Европы и окрестностей поделили на несколько «империй», которые можно сформировать. Почему бы не объединить Пиренейский полуостров в единое целое, раз уж такая возможность предоставлена создателями? Дело не быстрое, но реальное. Но и без этого занятий немало. Можно медленно собирать окрестные земли, увеличивая свой домен. Или вести стремительную экспансию, раздавая завоеванные территории придворным. Или не вмешиваться во внешнюю политику, наблюдая, как дворяне борются за вашу благосклонность. Crusader Kings II – одна из самых необычных глобальных стратегий, с большим уклоном в RPG. С трейтами, характеристиками, событиями из жизни правителей – всем тем, что заставляет поверить: вокруг настоящее Средневековье. Одна беда, добавок в Sword of Islam могло быть и больше. Скажем, за республики и язычников нельзя играть до сих пор. Оставили на сладкое (второй аддон)? **СИ**

7.0

ОЦЕНКА

ЕЩЕ НЕМНОЖКО, ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ

Sword of Islam принесла с собой и несколько полезнейших изменений, включенных в базовую версию (после установки патча 1.06). Так, при появлении событий, в которых можно получить трейты, нам показывают, что эти трейты дают (раньше приходилось мучительно вспоминать самому, чем Fortune Builder отличается от Thrifty Cleric). Города и монастыри разрешили не только осаждать, но и штурмовать, пусть и с астрономическими потерями. А некоторые персонажи научились лучше командовать одним из флангов, и теперь надо четко следить за назначениями помощников полководцев.

PHILIPS



ТОЛЬКО ДЕРЖАТЕЛЯМ
«МУЖСКОЙ КАРТЫ»

3 ДОМАШНИХ КИНОТЕАТРА HTS3593
5 ПОРТАТИВНЫХ DVD ПЛЕЕРОВ PD7006
9 БРИТВ POWERTOUCH PT730

ОТ ФИРМЕННОГО ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА PHILIPS
SHOP.PHILIPS.RU*

* ПОДРОБНОСТИ НА
WWW.MANCARD.RU



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно на сайте www.alfabank.ru или позвонив по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве
8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

(game)land



Sniper Elite V2

СЛОВО «SNIPER» В НАЗВАНИИ ИЗДАВНА МАНИТ И ПРИТЯГИВАЕТ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОКЕМПЕРИТЬ. УВЫ, АДЕКВАТНЫХ ПРОЕКТОВ О ЖИЗНИ ЛЮДЕЙ, ОДНОЙ ПУЛЕЙ МЕНЯЮЩИХ ИСТОРИЮ, ПОЧТИ НЕТ. И В МАЕ 2012 ИХ ТОЖЕ НЕ БЫЛО – SNIPER ELITE V2 ЯВЛЯЕТСЯ ЧЕМ УГОДНО, ТОЛЬКО НЕ СИМУЛЯТОРОМ СНАЙПЕРСКОЙ «РАБОТЫ».

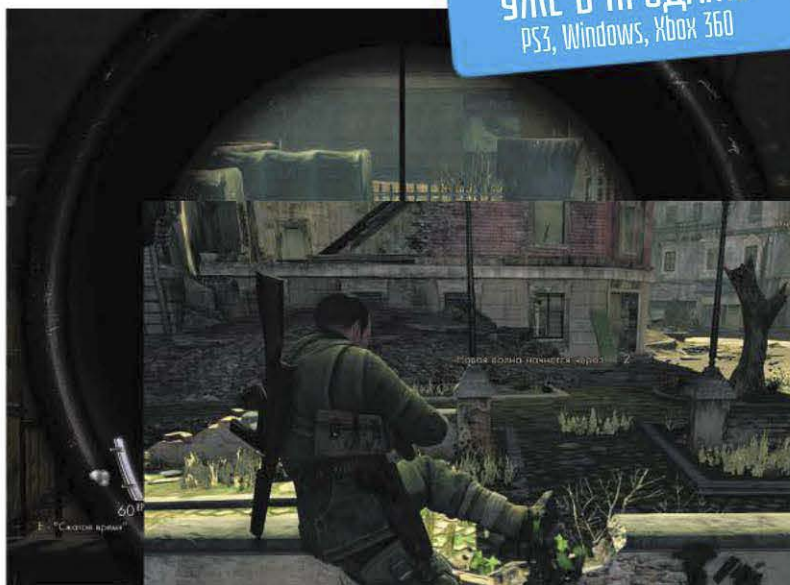
Платформа: PS3, Windows, Xbox 360 Жанр: action, third-person, historic Зарубежный издатель: 505 Games Российский дистрибьютор: «Бука» Разработчик: Rebellion
Мультиплеер: до 12 человек Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Великобритания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PS3, Windows, Xbox 360

Хотя начинается все задорно: нам рассказывают, как задерживать дыхание при выстреле, как незаметно передвигаться, как захваченными с собой камешками отвлекать внимание врагов. Кажется, вот-вот засядешь в укрытие и получишь настоящее удовольствие от постепенного уничтожения врагов, от дуэлей с такими же снайперами, как ты. От ощущения превращения в машину смерти. Но сбыться надеждам не суждено. Кроме, разве что, последней.

Наш герой заслуживает приставки «супер». В «лучших» традициях современных шутеров его раны затягиваются, стоит лишь спрятаться за укрытием. Причем лечение идет с фантастической скоростью, пара секунд – и можно снова высовываться из-за угла, отстреливая почти беззащитных фрицев или иванов. Да-да-да, сюжет снова переносится в Берлин весны 1945-го, где разгуливают советские солдаты (почему-то в тулупах и шапках ушанках), а немцы все еще надеются переломить ход войны. Или хотя бы так насолить победителям, чтобы тем мало не показалось.

Весенний Берлин красив. Кругом хаос и разруха, здания лежат в руинах, в небесах пролетают со смертоносным грузом



▲ Там, где разработчики позволили, можно карабкаться наверх или перепрыгивать препятствия. В остальных местах оставлены невидимые стены.



◀ Сейчас этот фриц поплатится за все. А когда переключаем часовых, можно будет уже и об остальных подумать.

◀ Эх его приложило, аж черепушку на части разорвало.

орды самолетов, а по улицам ползают советские танки. Увы, весенний Берлин еще и сделан чуть более чем полностью из коридоров. Вас направили на задание? Извольте четко следовать инструкциям и перемещаться от одной контрольной точки к другой. Шаг влево, шаг вправо никак не карается, нам просто не дают отклониться от заданной создателями траектории. Даже выпрыгнуть в пролом в стене нельзя, я уж не говорю о возможности подняться на бордюрчик там, где это не предусмотрено. И думать об этом забудьте: свобода первой Sniper Elite ушла в прошлое, теперь нас ведут за ручку, позволяя отбегать в сторонку лишь в исключительных случаях.

Нелогичности в Sniper Elite V2 хватает. Вот почему пуля из винтовки разбивает бутылку, но не причиняет вреда лампе? Почему выстрел в деревянную стену не повлияет на ее прочность, а металлический вентиль от попадания не только разлетится на куски, но еще и взорвет баллон с газом, к которому прикручен? Почему автомат в наших руках прицельно бьет максимум в пределах одной комнаты, а враги ухитряются с одной очереди из MP 40 отправить героя к праотцам со ста метров? Почему брошенная под ноги граната на нормальной сложности не убивает героя? Не подумайте, что я придираюсь, просто все остальное в игре сделано на том же уровне.

Взять, например, снайперские «фишки». О всяких там камешках для отвлечения внимания быстро забываешь. Если в скриптах прописано, значит, враги среагируют даже на убийство товарища на другом краю карты. И радостно ринутся в вашем направлении, мечтая наказать за дерзость. Тут-то мы в них и постреляем из снайперки, превратив оружие для отстрела одиночных целей в инструмент массового геноцида. Ой, не верится мне, что Василий Зайцев в годы войны убивал по двадцать-тридцать врагов в день. А наш герой, поди ж ты, еще и не такое творит.

«Зато снайперские дуэли», – скажет кто-то. Какие дуэли, о чем вы? Назвать серьезным противостоянием пере-



стрелку с неприятелем, даже не пытающимся укрыться за стеной, язык не поворачивается. К тому же ему, чтобы расправиться с персонажем, надо две-три пули, нам же для успокоения «коллеги» хватит и одной. Неудивительно, что при подобном неравенстве сил враги забрасывают нас шапками, толпами накатываясь на занятую позицию. А мы все отстреливаем да отстреливаем их, периодически переходя с винтовки на автомат, если кто подберется поближе. И даже не заботимся о скрытности, толку-то, если героя обнаружат после первого же выстрела.

Хотя, есть тут разные хитрости. На некоторых картах вещают громкоговорители или идет бомбежка, под шумок можно прикончить пару нацистов, пока остальные временно гложут. Но все это обычно без надобности. Ну, услышат выстрел немцы или русские, ну, побегут в сторону бравого агента, и что с того? Бац-бац-бац, и вот еще трое мертвы. На ум сразу же приходят сравнения с Call of Duty и подобными шутерами. Только основное оружие другое, с автоматом тут особо не побегаешь – никаких патронов не хватит.

Впрочем, в зданиях, по утверждениям разработчиков, лучше доставать пистолет с глушителем. Дескать, так проще расправляться с врагами поодиночке. Пробовал, работает, смысла не имеет. Метод с наведением шороха и отстрелом выбегающих на шум неприятелей гораздо более действенен и быстр. Благо музыка подскажет, когда нас заметили и пора готовиться к бою.

Единственное «зато», которое достойно упоминания – рентгеновская камера. За особо красивые убийства выдают «награду» – показывают, как пуля пробивает все на своем пути, разрывая внутренние органы, раскалывая кости и проходя тело насквозь. Красота неописуемая, не приедается даже после полусотни показов. Да и картинки получаются разные, видно, что на этот компонент убили немало времени. По слухам, можно в прямом смысле слова отстрелить врагу яйца, но мне пока повернуть это не удалось.

ЗА ОСОБО КРАСИВЫЕ УБИЙСТВА ВЫДАЮТ «НАГРАДУ» – ПОКАЗЫВАЮТ, КАК ПУЛЯ ПРОБИВАЕТ ТЕЛО НА СВОЕМ ПУТИ.

▼ Можно, конечно, использовать и автомат, но патроны уж больно быстро заканчиваются.



Бак пробит, танк горит... Снайпер – не просто точный стрелок, но еще и истребитель бронетехники. Счет подбитых мной танков и бронемашин скоро пойдет на десяток.

Как ни странно, советские солдаты говорят по-русски без акцента (хотя набор фраз и ограничен).



ПРИЦЕЛОМ И ПУЛЕЙ

Лишь на высшей сложности иногда можно почувствовать все прелести снайперской жизни. Начинаешь ценить растяжки и камешки. Перестаешь выползать на открытые пространства и стрелять в первого замеченного немца. Учишься пользоваться задержкой дыхания при выстреле и вести огонь только при полной готовности к этому. Увы, от всеведения врагов, мысленно передающих ваши координаты друг другу, это не спасает. Как и от скриптов, любящих заново расставлять орды противников в уже зачищенных местах. Все быстро скатывается к коридорному шутеру с единственно верным путем к победе, десятками неприятелей и частым «общением» с ними на короткой дистанции.





Warlock: Master of the Arcane

**В АРДАНИИ НЕСПОКОЙНО. КОРОЛЬ ПРОПАЛ, КРУГОМ ХАОС И РАЗРУХА, НАРОДЫ НЕ-
ДОВОЛЬНЫ ПРОИСХОДЯЩИМ, КРУГОМ РАСПЛОДИЛИСЬ ВОЛКИ, ИЗ ДРУГИХ МИРОВ
ЛЕЗЕТ ВСЯКАЯ НЕЧИСТЬ. А ВЕЛИКИЕ МАГИ ДЕЛЯТ ОПУСТЕВШИЙ ПРЕСТОЛ, РЕШИВ ИЗ
ЗАКУЛИСНЫХ ВЕРШИТЕЛЕЙ СУДЕБ СТАТЬ ПОЛНОПРАВНЫМИ ВЛАДЫКАМИ. ПОЧЕМУ
БЫ И НЕ ВМЕШАТЬСЯ?**

7.5

ОЦЕНКА

Платформа: Windows Жанр: strategy, turn-based, fantasy Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский дистрибьютор: не объявлен Разработчик: Ino-Co Plus Мультиплеер: отсутствует
Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Россия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

В Ардании – все не как в «Цивилизации». Геймплей Warlock: Master of the Arcane застыл где-то посередине между бессмертным творением Сида Мейера и «Кодексом войны». Возьмем, например, города. Колличество зданий в них ограничено населением – появился свободный строитель, будет новая ферма или университет. Нет – останется ждать роста города. Список базовых зданий невелик, но самое вкусное не они, а специальные постройки. Возвести которые позволено лишь на специальных гексах карты. Планируйте развитие, обратив внимание на эти клетки в первую очередь. Если рядом с городом самоцветная шахта, значит, поселение обязано специализироваться на поставках золота в казну. Если же бегают бесхозные хрюшки – быть здесь сельскохозяйственной колонии, помогающей с продовольствием всей стране.

В Ардании без городов никуда. И чем их больше, тем лучше, ведь если не постройте вы, это сделает другой. Искусственный интеллект вдохновенно занимается спамом поселенцами с первых секунд, заселяя каждый клочок земли. Что иногда напрягает – ну зачем, скажите, ставить деревеньку на единственной свободной клетке занюханного полуострова? Ведь вода практически бесполезна со строительной точки зрения, а значит, поселок так и останется задворками цивилизации.



▲ Вот они, герои – краса и гордость нашей страны. Хотя стоит эта парочка всех очков трейтов при генерации мага. Как по мне, проще воспитать что-то похожее из других отрядов.

▲ Рас тут три и, скорее всего, у вас будут города всех трех. Гораздо важнее выбор великого мага. Не берите трейты, дающие единовременный бонус (а ля 100 золотых или заклинание). Ставьте на долгосрочные проекты, вроде +20% к приходам маны, и будет вам счастье.

лизации. В нем даже войска производить не получится, разве что пострелять с городских башен по пробегающим мимо нашим солдатам. Овчинка выделки все же не стоит, что бы по этому поводу ни думал AI.

В Ардании воевать надо. От этого никуда не деться – дипломатия убога и заключается в постоянных требованиях денег и маны. Причем компьютерным противникам наплевать, в каких вы отношениях, даже лучший друг может прийти с протянутой рукой. Да еще и в ультимативной форме заявить: «Кошелек или война!». Так что забудьте о приятельских отношениях, все равно другие великие маги, общаясь с вами, держат фигу в кармане. Ведь трон повелителя займет кто-то один, а прочие будут у него на побегушках. Увы, сражаться

искусственный интеллект не обучен. На максимальной сложности он неплохо стоит в обороне, но как только дело доходит до наступления – пиши пропало. Как-то сосед разорвал со мной все отношения, но за двадцать ходов прислал всего один-единственный отряд разведчиков. И такое практически в каждой войне даже на максимальной сложности – либо набег одиночными бойцами, либо попытки высадиться с моря без поддержки военного флота.

В Ардании воевать интересно. Потому что AI владеет магией, да еще и активно ее применяет на своей территории. Неприятно, знаете ли, получить с небес огненный дождь на толпу каравелл, готовящуюся к бомбардировке побережья. А если не отремонтируете их, через пару ходов неприятности с небес повторятся, и доблестное прикрытие десанта вместе с самим десантом отправится кормить акул. Помните: заклинание отмены – ваш самый лучший друг после армии и флота. Оно спасет в критические моменты, а в не критические не грех и другой магией побаловаться. Благо фантазия разработчиков разгулялась по полной – помимо стандартных ударных заклятий есть вызывающие существ, ускоряющие развитие, крадущие ману у противников, делающие ваши отряды невидимыми или летающими и т.д. и т.п. Следите только, чтобы магической энергии хватало на все планы, и держите небольшой запасец на всякий пожарный. Никогда не знаешь, чем тебя порадует вселенная в ближайшие часы.

В Ардании кипит жизнь. Из логов вылезают монстры – от простеньких волков до ударных отрядов энтов, зачастую приходится отвлекать немалые силы на их успокоение. Кое-где раскиданы порталы в другие миры, откуда лезут элемен-



▲ Стрелочка над портретом юнита означает, что ему можно прикупить дополнительные перки, помимо выдаваемых при повышении уровня. А звездочка – что есть возможность превратить отряд из простого в улучшенный.

► Дозорные или магические башни требуют свободного жителя для постройки. А значит, останетесь без экономически важного здания. Оно вам надо? Пусть лучше армия сама нападет на врага.



тали и древние вампиры. Если же вы сами решите сунуться в портал, готовьте элитный экспедиционный корпус. Будьте уверены, в точке выхода незваных гостей ждет теплый прием. Одиноким взвод скелетов-солдат моментально разберут на косточки демоны, драконы и прочие сверхмощные юниты. Поэтому исследуйте параллельные вселенные только лучшими из лучших, новобранцам там не светит, только зря потеряете деньги, потраченные на их наем и прокачку. Но и награда соответствующая – в соседних мирах буквально под ногами валяются уникальные ресурсы. Постройте рядом с драконьей кладкой свой город, и рано или поздно у вас будет собственная драконница.

В Ардании важнее умение, а не число. Да, можно забрасывать врагов толпами «пушечно-го мяса», но даже богатейшая страна разорится, став на этот гибельный путь. Лучше сделать ставку на небольшой, но хорошо укомплектованный экспедиционный корпус. Записывайте в армию только дорогих бойцов (предпочтительно храмовых, если вы уже построили «домик» для какого-нибудь божества). Выдавайте им за деньги все возможные перки. Обвешивайте гвардейцев заклинаниями защиты. Научите их летать, чтобы не тратить время на долгие морские путешествия. И вы увидите, как преобразится война. Древние тролли, защищенные магией и прокачанные под завязку, разбираются со средних размеров городом за пару-тройку ходов. Если же на пути встретится столица, что ж, на нее просто уйдет чуть больше времени. Зато как приятно наблюдать окруженный отряд бойцов, получающий всего



ВЕНИ, УДИ, УСИ!

Формально способов победы четыре, реально пока действенен лишь один. Можно довести отношения с каким-нибудь богом до абсолютной ненависти, и тогда на карте появится аватар, нацеленный на уничтожение вашей страны. Убьете его – и не придется разбираться с соседями. Вот только такой нелюбови от какого-нибудь Грум-Гога добиться слишком сложно, игра закончится раньше. Можно захватить все священные земли, построив подле них города. Но часто эти гексы уже контролируют ваши соперники, и вы раньше переубьете всех, чем станете главой загадочного Конклава. Можно произнести ультимативное заклинание единения, но в среднем на это надо 20 ходов, и вы жестоко ошибетесь, если решите, что за это время никто не скастует отмену. Выходит, что самый реальный и используемый в подавляющем большинстве случаев вариант – вынос вперед ногами других великих магов.

◀ Входим мы, значит, в портал, а там просто толпы чудищ. Пора бежать, тролли-то наши круты, но с такими ордами без поддержки не справятся.



► Постройте орден упрямых рыцарей, и у вас появятся воины на осликах. Впрочем, если не хотите, всегда можно поставить на этой клетке торговый пост, например.

ЗАБУДЬТЕ О ПРИЯТЕЛЬСКИХ ОТНОШЕНИЯХ, ВСЕ РАВНО ДРУГИЕ ВЕЛИКИЕ МАГИ ДЕРЖАТ ФИГУ В КАРМАНЕ, ОБЩАЯСЬ С ВАМИ.

по единице урона от каждого из противников. Притом, что в начале хода сработает регенерация, и наши ребята будут живы-здоровы. Подобная политика выгодна и с экономической точки зрения – не надо тратить деньги на постоянный наем рекрутов, да и содержания небольшой армии требует в разы меньше. А города... Города, в конце концов, могут защищаться своими силами. Или построенными рядом дозорными башнями. Или магией, на худой конец, отменить быстро кастуемые заклинания ни один враг не сможет.

В Ардании не бывает скучно. Окружающий мир (а иногда и соседи) обязательно найдут вам развлечение. Исследуйте окрестности, расширьте государство, выполняйте квесты, воюйте, путешествуйте в другие миры. Эх, ввести сюда бы побольше героев (существующая парочка идет только в комплекте с DLC), разложить по логовам монстров артефакты да мультиплеер добавить – цены бы игре не было. Впрочем, многопользовательские сражения не за горами. И как только они появятся, Warlock: Master of the Arcane раскроется во всей своей красе. **СИ**



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ СЛУЧИТСЯ СТРАШНОЕ: ПОВЫШЕННЫЙ УРОВЕНЬ НЕБРИТОСТИ МУЖЧИН, РАЗБИТЫЕ СЕРДЦА ДЕВУШЕК, ОСТАВШИХСЯ БЕЗ ВНИМАНИЯ, ОГРОМНЫЕ ПОТЕРИ СРЕДИ МЫСЛЯЩЕГО НАСЕЛЕНИЯ ПЛАНЕТЫ. А ВСЕ ИЗ-ЗА MISTS OF PANDARIA И GUILD WARS 2! К ТОМУ ВРЕМЕНИ, КАК ВЫЙДЕТ ОЧЕРЕДНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К WORLD OF WARCRAFT, С МОМЕНТА РЕЛИЗА GW2 ПРОЙДЕТ КАК РАЗ МЕСЯЦ. И ВСЕ, КТО ПАЛ ЖЕРТВОЙ ARENANET, ДОБРОВОЛЬНО СДАДУТСЯ BLIZZARD. НО РАЗВЕ КТО-НИБУДЬ ПРОТИВ?



Aion: Победители Тиама

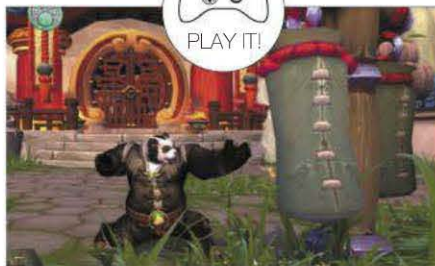
aion.ru

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКОЕ 3.5

- + Новый тип временного разлома
- + Повышен уровень легиона
- + Новые подземелья

С тех пор как разработчики приняли решение убить в Aion разломы, прошло уже два года. Нам-то повезло: Innova вернула все, как было. А вот североамериканская версия так и осталась у частично разбитого корыта. И на форумах по сей день создаются по этому поводу темы весьма плаксивого содержания.

Впрочем, для грустных американцев наконец появился луч света. В грядущем обновлении 3.5 появятся разломы измерений, которые будут открываться в Брустхонине и Теобомосе по определенным дням на два часа. В зарубежной версии такой разлом, к тому же, снимает любую PvP-защиту с локаций. Ну а у нас он будет просто еще одним интересным времяпровождением. Кроме того, в патче увеличится уровень легиона, появятся парочка подземелий, новые дома и маунты. Для любителей PvP тоже припасен подарок в виде двух новых арен: 2vs2vs2 и версия «кто выжил - того и медалька» для 4-х человек. Хорошо, что нам ждать обновления осталось совсем недолго.



World of Warcraft: Mists of Pandaria

eu.battle.net/wow/en/

ОПАНДАРИЕ

- + Пандария с пандаренами-монахами
- + Бои питомцев
- + Режим сценариев
- Измененная система талантов

Вот вам набор эпитетов для обновления Mists of Pandaria: «грандиозно», «необычно», «предсказуемо». Подчеркните верный вариант. Набор ключевых особенностей дополнения таков, что основное содержание можно назвать даже без подглядывания в патч-ноуты. Локация, раса, класс, подземелья и парочка глобальных нововведений. В роли последних на этот раз выступают режимы для инстансов, бои питомцев (наконец-то и от них будет польза!) и, как это водится, порция «оказуализации». Ну а куда же без этого?

Нытье, между тем, на форумах страшнее: «Как же так, теперь системы талантов почти нет, а то, что осталось можно менять где угодно. А вот я, а мы, по три месяца вайпов на Рагнаросе...» Что ж, по крайней мере, новый класс радует. До этого только друид мог похвастаться универсальностью. А теперь к нему присоединится и монах, который тоже может быть и танком, и целителем, и просто наносить урон.



Shin Megami Tensei: Imagine

megaten.atl-usonline.com

ПРИКОСНИТЕСЬ К ПРЕКРАСНОМУ ОЛДСКУЛУ

- + Широкая система боевых питомцев
- + Свобода выбора
- + Гибкая система развития

SMT: Imagine – игра поистине уникальная. Самобытная. Хардкорная. И настолько человечески неудобная, что вызывает – вот парадокс! – не раздражение, а ностальгию. По старым временам, что ли? Здесь нет никаких восклицательных знаков. Никакого автоматического распределения очков. Зато есть диалоги с несколькими вариантами ответов и система «хороший-плохой». Графика, с которой справилась бы PSP. И свободное развитие до кучи.

Те, кто знаком с сериалом Shin Megami Tensei, увидят знакомый мир, наводненный демонами. С ними и придется сражаться, а также приручать, обучать и тренировать. Все это понравится теорикраfterам: здесь множество путей развития дополняются синтезом, различными комбинациями и картами. Не так сложно, как, например, EVE Online, но вполне хватит, чтобы с головой погрузиться в вычисления.



СТРАСТИ-МОРДАСТИ

Раз уж я упомянула небольшой дьявольский междусобойчик, то стоит все же уточнить, что имеется в виду. Суть в том, что сайт IncGamers.com встретился с Дэвидом Брейвиком, одним из создателей Blizzard North и игры Diablo, чтобы узнать его мнение о третьей части. Как выяснилось, сам Дэвид не слишком доволен, и вообще он сделал бы все по-другому. И по какой-то неясной причине такой отзыв очень задел ребят из Blizzard South, разработчиков третьей Diablo. Настолько задел, что Джей Уилсон пожелал Брейвику отправиться на три незайтивых буквы и назвал его неудачником. А поскольку все происходило в Facebook, то новость сразу же разлетелась по интернету. Ничего не попишешь, Джею пришлось-таки принести извинения.



TERA

TERA-EUROPE.COM

БОЛЬШЕ, БОЛЬШЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ

- + Первое рейдовое подземелье Nexus Traverse
- + Новые навыки для Lancer'a и Warrior'a
- + PvP-батлграунды
- Три стандартных подземелья

Не так давно я писала, что TERA - не торт, и призывала вернуться в игру через пару месяцев. И вот вам хороший повод это сделать. Первое дополнение, Argon Queen, дохромало до западных серверов и принесло с собой несколько вкусных плюшек, которых раньше так не хватало. Во-первых, это новое рейдовое подземелье из серии Nexus, в которое могут зайти от 10 до 20 человек, а вынести - детали от наборов брони T14. А во-вторых, это полноценные поля боя, которые выполнены по всем канонам BG-строения: с личным рейтингом и медальками. Режим, правда, пока всего один - захват контрольных точек, зато в боях участвуют по 15 человек с каждой стороны. Если проводить там много времени, то в конце концов получишь сет новой PvP-брони. А если очень много, то еще и красивого бронированного маунта. То есть, коня, конечно же. С этим по-прежнему никаких сюрпризов.



Diablo 3

EU.BATTLE.NET/D3/RU/

НЕПРАВИЛЬНЫМ ПУТЕМ ИДЕТЕ, «БЛИЗЗАРИШЧИ»

- + Новое легендарное оружие
- + Многочисленные изменения в механике
- Добавление новой системы развития

Пока общественность тихо оседает у стены от ссоры между Брейвиком, создателем первого Diablo, и Blizzard South, само яблоко раздора поживает превосходно. Например, в Южной Корее ежедневный оборот аукциона Diablo 3 побил показатели Lineage II и составил 700 тысяч долларов. А сами разработчики, между тем, выпустили очередной патч. Но на этот раз в особо крупных размерах.

Сначала хорошая новость: легендарное оружие, которое мы так любим, получило дополнительные способности. Например, возможность подчинения противника или спонтанный вызов огненных луж. А плохая новость заключается в том, что разница между монстрами была уменьшена: слабые стали чуть сильнее, а сильные, увы, совсем сдулись. Кроме того, теперь после достижения 60-го уровня герои будут накапливать бонус к шансу выпадения золота и трофеев, а также обрести улучшенными характеристиками. Можно начинать кричать: «Blizzard опять все оказуалили!» Но это, как известно, никогда не помогало.



Guild Wars 2

WWW.GUILDWARS2.COM

ЖИВОТВОРЯЩАЯ СИЛА МАРКЕТИНГА

- + Масштабные межсерверные битвы
- + Система ивентов
- + Динамичное развитие классов

Игра, которая, как говорят аналитики, стала причиной плохих результатов The Secret World... наконец-то вышла. И при всей ее немаленькой цене Guild Wars 2 голопом взобралась по топу продаж в Великобритании. ArenaNet пришлось даже приостановить продажу ключей на официальном сайте, чтобы избежать лагов и успеть установить новое железо. Поэтому, если вы еще не в Тирии - то, видимо, что-то очень хорошее проходит сейчас мимо вас.

В этом мире система world-event, которая в последние годы благополучно кочует из игры в игру, обрела особую масштабность. Вы увидите, например, как разрушаются замки, совершаются налеты и всплывают из-под воды корабли. При этом каждый класс в игре может держать в руках несколько видов оружия и выполнять разные роли. Кроме того, в Guild Wars 2 тоже можно грабить караваны. Вражеские. Во время масштабных сражений между серверами. И, черт побери, это прекрасно!



Panzar: Forged by Chaos

САПЕР

Боевая кличка: Портальщик
Сложность освоения: ★★★

Маленький гном, шныряющий везде подобно таракану. Как ни странно, очень полезен. Его задача – обеспечить быстрое перемещение до места боевых действий и восполнять энергию товарищей с помощью тотемов. Им играть легче всего: этому гномику не нужно напрямую встречаться с врагами. Достаточно лишь поддерживать тотемы, мины и порталы в рабочем состоянии и стрелять издалека из ружья. Впрочем, нужно хорошо знать местность, чтобы с толком использовать все заковыристые точки. И важно уметь хорошо блокировать удары: по непонятной причине вражеские танки не слишком любят мельтешение у себя под ногами.

СОВЕТЫ:

- Прячьте тотемы под платформами и за столбами – там, где их не сразу увидят враги.
- Если противник вот-вот захватит точку, найдите рядом укромное место и поставьте телепорт. Тогда вы сразу сможете переместиться от точки возрождения и забрать точку обратно.
- Сильный выстрел мгновенно убивает целителей и магов, поэтому старайтесь иногда помогать своей команде, лишая жизни ключевых игроков.



ЛЕДЯНАЯ ВЕДЬМА

Боевая кличка: Морозилка
Сложность освоения: ★★★

У населения Panzar есть поговорка: “Что может быть хуже ледяной ведьмы? Конечно же, две таких ведьмы!” И неудивительно, эти маги умудряются злить абсолютно всех, но при этом, как ни странно, обычно имеют меньше всех убийств. А все потому, что «ледышка» зарабатывает себе на хлеб не уроном, а особым умением «Заморозка», которое превращает врагов в ледяные скульптуры. Эта способность дает огромное количество очков, но действует, к сожалению, только на близком расстоянии. Поэтому ледяная ведьма все время чередует дальний и ближний бой, точно просчитывая момент для рукопашной. И всегда помнит – другие маги не спят.

СОВЕТЫ:

- Не пытайтесь с наскоку заморозить пачку врагов: если вас успеют заметить заранее, то сразу же убьют. Подождите, пока не начнется заварушка, и тогда уже действуйте.
- Если среди врагов есть огненный маг, просто поддерживайте отражающий щит. Это поможет вам дольше оставаться в строю.
- Видите, что не успеваете полностью заморозить противника до того, как его дубина долетит до вас? Блокируйте удар! Лучше выжить и вернуться потом.



КАНОНИР

Боевая кличка: Да убейте кто-нибудь уже эту турель
Сложность: ★★★

Без преувеличения, самая нервная специализация. Главное оружие канонира – это турель, стационарная машинка с пулями, которая обладает приличной убойной силой. Он почти мгновенно может собрать ее в самых неподходящих для этого местах и сносить пулями сразу нескольких противников. Неудивительно, что все вокруг чтут за отдельное счастье превратить ее в грудку обломков. Смиритесь, турель будут разрушать. И опять разрушать. И еще разрушать. Пока вы не окопаетесь на какой-нибудь возвышенности с капканами и тесла-пушками вокруг. Но тогда даже ад покажется врагам прохладным местом.

СОВЕТЫ:

- Старайтесь ставить турель так, чтобы со спины к ней невозможно было добраться – например, у стен, камней или водоемов.
- Берегите классовые очки, пока они не накопятся в достаточном количестве для постройки внушительной обороны.
- Видите инквизитора? А он есть. Поэтому периодически простреливайте местность вокруг на предмет выявления нежелательных стелсеров.



СЕСТРА ОГНЯ

Боевая кличка: Зажигалка
Сложность освоения: ★★★

Прирожденный маг дальнего боя. А это значит, что обычно она дислоцируется где-то сзади и активно расстреливает все живое. Сестра обладает внушительной убойной силой и отлично подойдет тем, кто не любит прямую конфронтацию: почти все ее основные умения используются издалека. Тем не менее, вам все равно придется иметь дело с инквизиторами и залетными орками. Поэтому обращайтесь особое внимание на заборы, холмы и ворота. Чем выше вы заберетесь и чем труднее к вам будет попасть, тем больше урона вы сможете нанести.

СОВЕТЫ:

- Не пытайтесь убивать ледяных магов, которых окружает щит: он отразит файрболы прямо в вас. Против таких соперников работает только электрический разряд.
- Уделяйте особое внимание вражеским турелям. Их радиус стрельбы чуть ниже, чем ваш, поэтому вы всегда можете расстрелять их с безопасного расстояния.
- Перед тем, как использовать огненный луч, украдите ману у противников: нужно быть уверенным в том, что танк не откроет их щитом.



PANZAR: FORGED BY CHAOS ВПОЛНЕ СПОСОБЕН СОЗДАТЬ ПАРАДОКС В ГОЛОВЕ НЕИСКУШЕННОГО ИГРОКА. ВРОДЕ БЫ ПОЧТИ TEAM FORTRESS, НО КАРТ-ТО В ИГРЕ ВСЕГО ВОСЕМЬ, А РЕЖИМ И ВОВСЕ ОДИН С НЕБОЛЬШИМИ ВАРИАЦИЯМИ. КАК ЖЕ ЕМУ ТОГДА УДАЕТСЯ ПРИВЛЕКАТЬ ТАКОЕ КОЛИЧЕСТВО НОВИЧКОВ? ХОРОШО, ЧТО ВСЕ СТАНОВИТСЯ ПОНЯТНО ПОСЛЕ ПЕРВОГО БОЯ. БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ОЧАРОВАНИЯ ИГРЫ СКРЫВАЕТСЯ В КЛАССАХ – СМЕШНЫХ И НЕЛЕПЫХ, НО ОТЛИЧНО ДОПОЛНЯЮЩИХ ДРУГ ДРУГА. ВЫ КАК РАЗ СОБИРАЛИСЬ ПОСМОТРЕТЬ НА PANZAR? ОТЛИЧНО, ТОГДА ЭТА СТАТЬЯ ПОМОЖЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ВЫБОРОМ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ. И, МОЖЕТ БЫТЬ, ЧУТЬ ПОРЕЖЕ ПАДАТЬ НОСОМ В ПОЛ ВО ВРЕМЯ ПЕРВЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ.

ПАЛАДИН

Боевая кличка: Где хил?

Сложность освоения: ★★★★★

Главная заноза в заднице и головная боль всех инквизиторов. Правда, есть большая разница между плохим, хорошим и отличным лекарем. Плохой – слегка полечит и сразу же откидывает тапочки. Хороший почти никогда не умирает, умудряясь оставаться живым даже под турелью канонира. А отличный в перерывах успевает еще и убивать тех, кто на него нападает. Но запомните – ни в коем случае не сражайтесь с инквизитором один на один. Проще прятаться за спиной танков и берсерков, которые сделают за вас всю грязную работу.

СОВЕТЫ:

- Всегда следите за своей маной. Расходовать ее нужно осторожно и грамотно.
- Не бойтесь саперов, магов и других тощих противников – сила вашего удара ничуть не слабее их атаки. Но вы можете лечиться.
- Целитель не должен забывать про зелья. Подчас в бою, когда нет возможности исцелить себя или восполнить ману, они могут спасти жизнь вам – и доброй половине команды.



ТАНК

Боевая кличка: Броненосец

Сложность освоения: ★★★★★

Суров, очень суров. Постоянно что-то пережевывает – есть мнение, что это кости неудачливых гномов. А имя свое он получил за магический щит, который держит перед собой. Танк всегда находится на передовой, защищает более слабых товарищей и не спеша разбирается с захватчиками. Ключ к успеху при игре толстым здоровячком – это довести до совершенства умение блокировать удар. Хороший танк всегда предугадывает критические моменты, и поэтому его невозможно сбить с ног или заморозить. Кроме того, он умеет притягивать к себе врагов, чем может легко зарабатывать себе очки. Достаточно лишь встать у края пропасти и... ну вы поняли. Наблюдать, как они исчезают в пучине – действительно бесценно.

СОВЕТЫ:

- Используйте умение щита для того, чтобы спастись самому и спасти других от заморозки, турелей, магов.
- Не пытайтесь бегать за единичными противниками. Ваша задача – находиться на точке и прикрывать других.
- Спасайте целителя!



БЕРСЕРК

Любимая карта: Капище Орков

Боевая кличка: Терминатор

Сложность освоения: ★★★★★

Говорят, что детство у берсерка было неудачным – его воспитали блохи. Но именно поэтому он единственный умеет прыгать... и постоянно чешется. В бою зарекомендовал себя как абсолютно беспощадный убийца, который к тому же обладает самым мощным ударом. Подобная сила, впрочем, требует значительных вложений. Поэтому для берсерка очень важны амулеты и бафы на скорость: иначе все его удары будут похожи на замедленную съемку. Благодаря своей силе и здоровью этот орк действительно великолепен на передовой, и в отличие от танка ему совсем не воспрещается убивать все, что он видит. Особенно важно добираться прыжками до турелей: против них орки – самые грозные противники.

СОВЕТЫ:

- Рассчитывайте свой сильный удар таким образом, чтобы не попасть под такой же. Тут как в покере: лучше иной раз подождать, чем делать рискованную ставку.
- После того, как вы разрушили турель, убивайте гнома обычной атакой. Иначе он всегда успеет заблокировать ваш сильный удар и ответить своим.
- Просто выпрыгивайте из заморозки – это позволит вам избежать немедленной смерти.



ИНКВИЗИТОР

Любимая карта: Деревня в джунглях

Боевая кличка: Стелсер

Сложность освоения: ★★★★★

Стиль инквизитора вполне соответствует его имени: он ищет и карает, карает и ищет. Потенциально один из самых опасных классов. Благодаря долгому режиму невидимости он легко может прокрадываться в тыл противника, уничтожать важные постройки и убирать магов. А на высоком уровне способен отравлять врагов и сжигать их на священном огне. Хорошо одетому инквизитору не нужен даже целитель: он может восстанавливать себе здоровье от убийств. И опасен для него только ледяной маг, который может превратить карателя в красивую, но, к сожалению, неподвижную статую.

СОВЕТЫ:

- Помните, что вы также можете захватить точку. Поэтому, если до ее захвата осталось совсем немного, вовсе не стоит убежать с нее в поисках очередной жертвы.
- Если вы видите телепорт – не спешите его разрушать. Намного лучше плюнуть в него ядом – тогда все враги, которые выйдут из него, окажутся заражены. А вот потом можно и разнести ее к чертовой матери.
- Если турель окружена тесла-пушками, разрушайте сначала их. Иначе у вас не хватит сил, чтобы убить канонира. **СИ**





Unparalleled Devil

НОВАЯ ПОРЦИЯ ИНФОРМАЦИИ
О МИРЕ ЧИСТОГО ХАРДКОРА

ПОКА В ПОДЗЕМНЫХ ЛАБОРАТОРИЯХ СПЕЦИАЛЬНЫЕ АГЕНТЫ ДЕКОДИРУЮТ СООБЩЕНИЕ, ПОСЛАННОЕ НАМ КИТАЙЦАМИ... НЕТ, ВОТ ТАК ЛУЧШЕ: ПОКА В ОФИСАХ INGAMBA ПОЛНЫМ ХОДОМ ИДЕТ ЛОКАЛИЗАЦИЯ, МЫ РЕШИЛИ РАССКАЗАТЬ ПОДРОБНЕЕ О САМЫХ ВАЖНЫХ АСПЕКТАХ UNPARALLELED DEVIL. ЧТОБЫ ВЫ МОГЛИ НАЧАТЬ ПРЕДВКУШАТЬ ЭТИ МАСШТАБНЫЕ БОИ, КОТОРЫМИ ОН СЛАВИТСЯ, – И, КОНЕЧНО ЖЕ, ЗАВИДОВАТЬ НАМ, КТО УЖЕ МОЖЕТ ПОИГРАТЬ НА ЗАКРЫТОМ СЕРВЕРЕ.



Для тех, кто слышит об игре впервые: Unparalleled Devil – относительно новая хардкорная MMO, которая скоро появится в России. Всего здесь шесть классов персонажей: два воителя, два ловчих и два астроманта, каждый со своим личным оружием. А что касается целителей и танков, то их попросту не завезли, поэтому бои обходятся без истеричных воплей «Где был хил?!». К тому же каждый класс способен изучать умения из обеих своих веток. А специальная горячая клавиша позволит быстро переключить оружие и добавить к вашей ледяному вихрю пару горячих огненных пинков. На закуску, так сказать.

КОМФОРТ – ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Новичку в Unparalleled Devil будет даже удобнее, чем в играх европейского типа. Правда, обучение здесь практически отсутствует, но зато встроен обширный справочник. Вам не придется искать правду на форумах: PvP, монстры и маунты, ежедневные события и фракционные задания – по любому вопросу в справочнике найдется ответ. Потерялись в каком-то овраге у черта на куличиках? Не страшно: система автоматического бега легко доставит вас к ближайшему заданию. А в тех редких случаях, когда справочник не в силах помочь, под рукой всегда есть энциклопедия, в которой содержится информация обо всех монстрах на локации.

Поскольку игра довольно серьезно заточена под гринд, то и условия здесь для него благоприятные. Неодушевленные противники будут складываться аккуратными штабелями, а каждый из них после смерти оставит запись с информацией о добыче. Поэтому когда вам понадобится какая-нибудь особо хитрая деревяшка для вашего эпичного сета, вы без труда определите нужного монстра и отправитесь вытряхивать из него ингредиенты.

Для большего удобства в Unparalleled Devil даже встроен автобот. Тут он, конечно, намного проще, чем, например, в Jade Dynasty. Но основной функционал присутствует: система сама будет использовать умения, подбирать добычу и вовремя делать глоток из банки с зельем. Единственный минус – то, что периодически игра будет требовать ввести код, чтобы не превращать прокачку в автоматическое занятие. Поэтому важно не оставлять своего персонажа в одиночестве на целые часы. Это в любом случае дело рискованное: никогда не знаешь, какого еще убийцу занесет к вам нелегкая. А автобот, увы, в PvP уж никак не справится.



Жанр: MMORPG Издатель: Linekong Издатель в России: Ingamba Разработчик: Linekong
Интернет: ud-online.ru Похоже на: Lineage II, Seven Souls, Weapons of the Gods
Текущий статус: неизвестно



СХВАТКИ В UNPARALLELED DEVIL ОТЛИЧАЮТСЯ
ТЕМПом СПИД-МЕТАЛА И ЯРОСТЬЮ НЕДЕЛЮ
НЕ ЖРАВШЕГО БЕРСЕРКА.



СВОБОДУ ЛЮБИТЕЛЯМ РК

Совсем не обязательно, что вы в сражении с другим игроком справитесь намного лучше: здесь все решает положение верхних конечностей. Но прежде чем начать топить врагов в их крови, сначала придется немного прокачаться. Фракционные битвы будут доступны только с 35-го уровня, зато удовольствие от них – колоссальное. Главным образом из-за того, что схватки в Unparalleled Devil отличаются темпом спид-метала и яростью неделю не жравшего берсерка. Дисбаланс сторон в таких сражениях, конечно, может случиться и, что уж там, случается. Но для того, чтобы уравновесить шансы, более слабой фракции выдаются специальные бафы. А это какое-никакое, а все-таки преимущество.

В то же время свою долю PvP можно урвать и в мире – например, если вы встретите РК. К таким игрокам причисляются все, кто убил члена своей фракции или NPC. И опознать его очень легко: ник убийцы мгновенно краснеет, чтобы оповестить всех о не самом дружес-

любом поведении. А когда незадачливый РК будет повержен (хороший просто не даст себя убить), то скорее всего он лишится одной из своих вещей. Тем не менее, покарать особо назойливого игрока своей фракции можно и без таких последствий. Достаточно только «отмыть» свою карму после кровавого дела, покрыв сотню-другую монстров.

А вот во время осад даже самые заядлые РК чувствуют себя превосходно. Когда игрок с красным ником заходит в зону боевых действий, он снова становится чист аки младенец и присоединяется к одной из сторон. Сам захват замка при этом очень напоминает Lineage II: штурмы проходят три раза в неделю, а задача атакующих – разрушить ворота, защитные укрепления и, наконец, захватить центральную башню. Сказать это, конечно, проще, чем сделать. Поэтому на свежем сервере те гильдии, которые успеют первыми занять замки, получат особое преимущество.

Ну что, вы уже залили слюной клавиатуру? То ли еще будет – ведь в Unparalleled Devil есть и другие PvP-фишки, включая сражения на арене и битвы за боссов. И не думайте отсидеться в сторонке: вся игра буквально пронизана духом противостояния. Нужно только научиться щелкать клавишами со скоростью злобного немецкого мальчика и отточить торжествующий смех (вот такой – БВАХАХАХА!). И тогда у вас будет надежда выжить в этом хардкорном хаосе. И когда-нибудь действительно стать лучшим из лучших. **СИ**

Тем, кто любит собирать цветочки, в Unparalleled Devil просто нечего делать. Она, как никакая другая игра, приветствует безграничное PvP, и самую лучшую броню здесь можно добыть только на арене. Тут уже вам не помогут сопатнички и неровности ландшафта: бои проходят в замкнутом помещении нос к носу с кровожадным противником. А система учета рейтингов подсчитывает ваши очки и щедро раздает соответствующие титулы и плюшки.

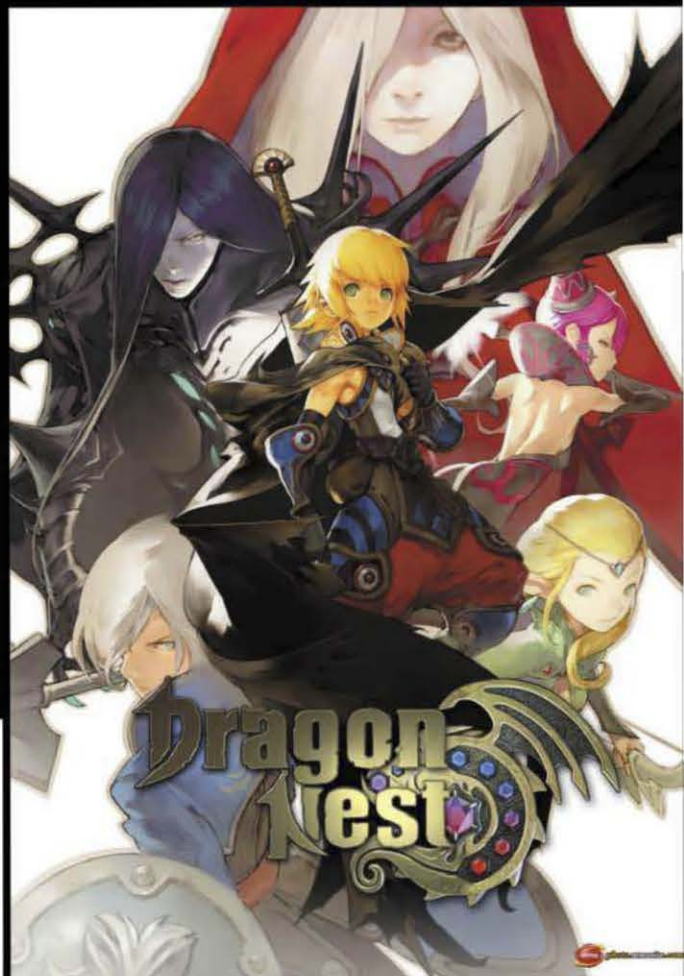


Dragon Nest

МОЧИЛОВО, РУБИЛОВО, КРОШИЛОВО.
ТЕПЕРЬ С КОТЯТАМИ.

ВНЕШНОСТЬ ОБМАНЧИВА: DRAGON NEST БЕСПОЩАДЕН, КАК МИЗИНЕЦ ЧАКА НОРРИСА. В ЕГО ДЕБРЯХ СКРЫВАЮТСЯ И МИЛЫЕ ЗВЕРУШКИ, КОТОРЫЕ НАПАДАЮТ ЦЕЛЫМИ СОТНЯМИ, И СТРАШНЫЕ БОССЫ, УБИВАЮЩИЕ С ОДНОГО УДАРА. НЕ ОБМАНЫВАЙТЕСЬ СИМПАТИЧНЫМ АНИМЕ-СТИЛЕМ. ЭТО ИГРА О ТОМ, КАК ИСТРЕБЛЯТЬ МОНСТРОВ, ПРИЧЕМ НАИБОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНО – ТАК, ЧТОБЫ ВРАГИ РАЗЛЕТАЛИСЬ В СТОРОНЫ, А ВЫ В ФИНАЛЕ ПОЛУЧАЛИ ЗАСЛУЖЕННЫЙ ВЫСШИЙ РАНГ. В САМОМ ДЕЛЕ, РАЗВЕ НЕ ОБ ЭТОМ ВСЕ ММО-СЛЭШЕРЫ?

С тех пор как появились Vindictus и Continent of the Ninth, игра, подобная Dragon Nest, вертелась на кончике языка у всего онлайнового рынка. История показывает, что если есть жанр, то обязательно подоспелет и версия для фанатов больших мокрых глаз. Вопрос был только в том, кто успеет к финишу первым. И самыми быстрыми оказались, конечно же, корейцы. А потом уже Dragon Nest разлетелась по всему миру, собрала толпы фанатов везде, где появлялся ее клиент, и отправилась, наконец, на европейский рынок. Между прочим, мы будем первые – во всей Европе!



ВСАДНИКИ АПОКАЛИПСИСА

По какой-то загадочной причине среди инстансовых слэшеров сохраняется традиция привязывать пол персонажа к классу. Dragon Nest не стал ломать устои. Здесь вам тоже придется жертвовать мускулами и короткой стрижкой ради возможности швыряться магией. Зато классов в игре целых 8: базовые воин, лучница, волшебница и клирик потом разделяются еще на две специализации и полностью расходятся в стиле боя. Кроме того, через какое-то время после старта ОБТ ожидается пополнение в виде девочки-инженера, которая уже введена на западных серверах.

Классы в Dragon Nest обладают огромным деревом способностей. Говорят, что с геймпадом в эту игру тоже можно играть, но вы им не верьте: большое количество активных умений делает это просто невозможным. А быстрый темп схватки не оставляет никакого времени на размышления. Рубить, крушить, уворачиваться от ударов и сеять хаос – каждый класс умеет из ниоткуда создавать небольшой личный апокалипсис и раскладывать десятки монстров за несколько ударов. И даже у целителя с танком припасены в рукаве несколько разрушительных приемов.

Мироустройство здесь для ММО-слэшера привычное: все игровое пространство поделено на несколько ключевых городов. В мирной зоне можно передохнуть между миссиями, набрать новых заданий, поторчать у кузницы – словом, все как и всегда. Однако, выйдя из города, вы остаетесь в гордом одиночестве в одном из коридоров, которые служат своеобразным “предбанником” для подземелий. Можно быстро пробежать парочку-другую миссий на обычном уровне сложности, но лучше набрать в городе команду и выбрать испытание посложнее. Где больше трудностей – там и награда соответствующая. Не говоря уже о том, что вы попросту встретите еще больше монстров, которых можно красиво порубить в салат.

Жанр: Action MMORPG Издатель: Nexon Издатель в России: Mail.Ru
Разработчик: Eyedentity Games Интернет: dn.mail.ru Похоже на: Vindictus, C9, Драконику
Текущий статус: закрытое бета-тестирование

ВЗРОСЛЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Текущий максимальный уровень достигается относительно недолго – всего за недельку-другую игры. Но именно с цифрой 24 открывается доступ в Гнездо Минотавра, самое суровое испытание в Dragon Nest. И чтобы попасть туда, вам придется хорошенько попотеть, собирая ключи в смертельном режиме подземелий и подготавливая самую лучшую экипировку. Необходимые вещи можно создать самому, набив предварительно реагентов для крафта, или же заработать в боях против других игроков.

Между тем, для того, чтобы попасть на PvP-арену, долго ждать не придется: она доступна уже с 10-го уровня. И не стоит волноваться, что вас съедят живьем тамошние товарищи. Система автоматически балансирует ваши характеристики, щедро равняя всех под одну гребенку. Однако нонтаргетовая система делает результат очень зависимым от вашей скорости, умения правильно комбинировать умения и уворачиваться. А из-за огромного количества способностей возможные билды исчисляются целыми десятками. Поэтому четкие и слаженные действия здесь имеют еще большее значение, чем в Гнезде Минотавра.

КАЖДЫЙ КЛАСС УМЕЕТ ИЗ НИОТКУДА СОЗДАВАТЬ НЕБОЛЬШОЙ ЛИЧНЫЙ АПОКАЛИПСИС И РАСКЛАДЫВАТЬ ДЕСЯТКИ МОНСТРОВ ЗА НЕСКОЛЬКО УДАРОВ.

ОСТАЛОСЬ СОВСЕМ ЧУТЬ-ЧУТЬ

Надо сказать, у всех инстансовых слэшеров есть маленький недостаток. Из-за того, что в большинстве из них существуют только несколько городов, ты чувствуешь себя запертым в очень тесной и прочной клетке. Особенно остро, например, это ощущается в том же Vindictus. Однако Dragon Nest по какой-то причине совсем не вызывает навязчивого приступа клаустрофобии. Возможно, дело в том, что игра пронизана сюжетом – может и не гениальным, зато смешным и достаточно убедительным для того, чтобы отвлечься от однообразности происходящего. А может быть, спасают те самые коридорчики.

Как бы то ни было, до окончательного релиза еще есть время. А поскольку у нас пока не введена последняя версия игры, то можно начать предвкушать введение плюшек, которые уже существуют в других странах. Тут и два интересных класса, и новые подземелья, и PvP-режимы. Остается надеяться, что Mail.Ru не заставит нас долго ждать. А то любители слэшеров, как известно, очень суровы – прямо как мизинец Чака Норриса.



В общем и целом Dragon Nest никого не принуждает платить. Свиток сброса талантов дается на 15-ом уровне, а в тамошнем магазине продаются в основном различные костюмы, зелья, симпатичные питомцы и краски. Единственное, на что стоит потратиться – расширение рюкзака, так как иначе инвентарь мгновенно забивается ингредиентами для крафта. И, возможно, имеет смысл купить свитки воскрешения: в некоторых подземельях вы вполне можете обнаружить в себе склонность к внезапной смерти.



ИНТЕРВЬЮ

МИХАИЛ МЕДВЕДЕВ, гейм-мастер Dragon Nest

**ПОДУМАВ, ЧТО ПРОГУЛКИ В ЗБТ БУДЕТ МАЛОВАТО, МЫ РЕШИЛИ
ВЗЯТЬ ИНТЕРВЬЮ У КОМАНДЫ, КОТОРАЯ КУРИРУЕТ ИГРУ В РОС-
СИИ.**

? Скажите, какая версия игры будет установлена к ОБТ (то есть будет ли пятый базовый класс, PvP?) и, какой, соответственно, будет максимальный уровень?

Вопрос про то, какой будет максимальный уровень, сейчас обсуждается. Возможно, он останется прежним, 24-м, а может быть, поднимется и до 32-го уровня. Ну, а PvP есть уже сейчас.

? А чем можно заниматься после достижения максимального уровня?

Прежде всего, PvP. Зарабатывать медали для обмена их на экипировку арены. Фармить подземелья на смертельном (максимальном) уровне сложности, для получения ключей для прохода в Гнездо Минотавра. Также можно брать задание на очистку подземелий на этом уровне сложности и получать Слезы Богини, которые обмениваются на крутую броню и оружие. А с 15-го уровня доступен Темный рубеж, в котором необходимо защищать статую Богини от волн монстров, и ярмарка, где игроки встречаются с боссами.

? Ого, довольно внушительный список. Тогда расскажите сразу о самом вкусном – PvP. С какого уровня можно участвовать в PvP-сражениях? И как они происходят?

PvP доступен с 10-го уровня. А для сражений существует специальная локация – Колизей. Там игроки могут самостоятельно создать комнату, выбрать арену, на которой будет происходить сражение, режим, количество участников (2, 4, 6, 8, 10). Или могут присоединиться к уже созданным комнатам. Пока режимов только два – Раунды и Выживание, но мы планируем максимально быстро увеличить их количество. В первом режиме команда должна победить в большем количестве раундов, чем оппоненты. И для победы необходимо уничтожить всех игроков соперника. А во втором случае устанавливается лимит очков, которого необходимо достичь, и они начисляются за каждого убитого игрока. В отличие от раундов тут игроки воскрешаются в течение боя.

? А сколько нужно потратить времени, чтобы заполучить всю PvP-экипировку? И кстати, чем она отличается от обычной?

Ничем. Просто для любителей PvP и любителей PvE сделали равные возможности для получения отличных наборов брони. А по времени... сказать сложно: тут все зависит от прямоты рук. Игра как бы специально поделена на 2 контента. PvE – это у нас сюжетка, это добывание вещей для зачарования, геральдики. Заработок денег. PvP – это для тех, кому нужен адреналин, жесткое рубилово. И поскольку сражения с игроками у нас не ограничены по времени, в отличие от прохождения подземелий, то биться на арене можно сутками напролет.

? Значит ли это, что у нас на серверах старая система получения опыта?

Если я не ошибаюсь, то в западной версии сейчас не ограничено прохождение подземелий?

Да, у нас старая система, и мы всячески будем ее отстаивать. Мы видим в ней массу плюсов. Во-первых, это возможность заставить игроков оценить весь контент игры, а не только заниматься непрерывным прохождением подземелий. Во-вторых, это дает возможность ограничить игроков высокого уровня от чрезмерного фарма на более простых уровнях. А в-третьих, это ограничивает игровую сессию. То есть я зашел в игру, за часик потратил всю усталость и могу быть свободен, не переживая, что пока я сплю – враг качается.



? А есть ли классы, которые лучше приспособлены для PvP? Может ли клерик или танк победить мага?

Может. Любой класс пригоден для PvP, только не все – в равной степени. Например воин более легко справится с охотницей, магичками и паладином, нежели с инквизитором и amazonкой. И наоборот, инквизитор хорош против бойцов ближнего боя, но с дистанционниками ему будет сложнее. Вообще игра заточена под командные бои, где классы дополняют друга. Потому битвы 1 на 1 происходят очень редко.

? А нужно ли мне сделать особый билд умений для PvP?

Да, можно и даже желательно. Во-первых, все умения у нас имеют два режима: против монстров и против других игроков, и эффект их может значительно различаться. Во-вторых, в PvE востребован масс-эффект из-за большого количества мобов. А в PvP больше ценится точечный, но мощный удар.

? То есть, если я выбрала PvP-путь и распределила соответствующим образом очки, то вход в смертельный режим подземелий мне заказан?

Отнюдь. Просто будет немного сложнее.

? А теперь о внутриигровом магазине. Самый волнующий вопрос – могу ли я вложить очень много денег и стать непобедимой в PvP?

Ни в коем случае. У нас во всех боях по умолчанию (но можно и отключить, если захочется честного боя) стоит режим балансировки, и вся экипировка приравнивается к единому показателю. Или вот вам пример, не связанный с ИМ, – в игре есть заточка. Но она влияет на результат только в PvE, а в боях против других игроков решают руки. И, опять же, у нас нет предметов, которые бы гарантировали 100% шанс заточки.

? А нужно ли вообще вкладывать деньги для комфортной игры?

Нет. Это нас радует как игроков и огорчает как локализаторов. Основное, на что тратятся деньги, – это стили, маунты и питомцы.

? О, а маунты и питомцы у нас тоже будут?

Что будут это 100%, когда ... это другой вопрос. Но надеюсь, что сразу. Очень они мне нравятся.

? Последний вопрос: когда же начнется ОБТ?

В конце сентября или начале октября. Как только решим все задачи, что запланированы на ЗБТ, так и откроемся. Но затягивать не в наших интересах. **СИ**



Guild Wars 2

СЛЕДУЮЩАЯ СТУПЕНЬ ЭВОЛЮЦИИ

Я СОВЕРШЕННО НЕ ПОМНЮ, КОГДА ИМЕННО МОЙ ВЗГЛЯД ПРИВЛЕКЛА ТОЛСТАЯ КОРОБОЧКА С НАДПИСЬЮ "GUILD WARS" НА ПОЛКЕ ИГРОВОГО МАГАЗИНА. ЗНАЮ ТОЛЬКО, ЧТО ТОГДА ЕЩЕ НЕ ЧИТАЛА ОБЗОРОВ И БЫЛА ДОСТАТОЧНО НАИВНА, ЧТОБЫ ВЕРИТЬ ВСЕМУ, ЧТО ПИШУТ НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ УПАКОВКИ. И ПОЭТОМУ ПО ПУТИ ДОМОЙ ПРЕДКУШАЛА СОВМЕСТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВМЕСТЕ С «ОДНИМ МИЛЛИОНОМ ИГРОКОВ ПО ВСЕМУ МИРУ». ДА ЧТО ТАМ, ПАРА ТЫСЯЧ ТОЖЕ БЫ СГОДИЛАСЬ. НО МНЕ НЕ СУЖДЕНО БЫЛО УВИДЕТЬ И ПАРЫ СОТЕН.

Дело в том, что Guild Wars была сделана по принципу отдельных инстансов. Общение с другими игроками происходило исключительно в городе или в группе до четырех человек. А стоило только сделать шаг за стены, и генерировалась ваша личная копия локации. Ну да, красивая и с интересным сюжетом, но фактически пустая. Вы когда-нибудь пережили из-за того, что кто-то украл вашу добычу или мешает убивать монстров? Я – нет. Все это – основные элементы геймплея любой MMO, а если мне захочется в одиночку выполнять задания, то для этого есть, например, The Elder Scrolls. Или огромная EVE Online, где можно забуриться на самый неприметный астероид в отдаленной системе. Поэтому неудивительно, что PvE в первой части было заброшено мной в кратчайшие сроки. Зато Guild Wars 2 – это совсем другая история.

МАЛЕНЬКИЕ ПЯТНА НА СОЛНЦЕ MMO

У онлайн-ролевых игр всегда была парочка небольших проблем. Во-первых, их очень скучно проходить повторно. Конечно, есть игры, заточенные под гринд, в которых вы всегда будете просто убивать монстров. А World of Warcraft, например, имеет огромное количество заданий и зон – так, что во второй и даже в третий раз все еще останутся кусочки terra incognita. И все же в большинство миров после первого прохождения совсем не хочется возвращаться. Или же приходится просто бежать напролом по всем надоевшим локациям.

Другая проблема онлайн-игр – это то, что мир все-таки нельзя сделать по-настоящему живым. Невозможно верить в реальность происходящего, когда сарай, мимо которого вы пробегаете, горел вчера, сегодня и будет гореть еще через два дня. Некоторые MMO пытаются чуть-чуть сгладить это впечатление с помощью меняющегося окружения. Помните битву у Врат Гнева в World of Warcraft, когда обычная равнина становится огромным полем боя, а потом прилетают драконы? Эпичный и красивый ход со стороны Blizzard. Но есть другой нюанс – драконы там так и застревают навсегда.

Так вот Guild Wars 2 удалось найти изящное решение этих двух проблем, сделав мир огромной системой событий, которые возникают из ниоткуда. Это похоже на Warhammer Online, но намного менее предсказуемо. Ты никогда не знаешь, какие именно события остались уже за спиной и где поджидает следующее. Более того, они могут закончиться совершенно по-разному. Например, в прошлый раз вы защитили деревеньку и пошли дальше. А в этот раз нападающие разнесли ее в щепки, и вместо того, чтобы отбиваться от них, придется собирать обломки и восстанавливать дома. Естественно, это работает только в том случае, если вы не бегаете по тем же самым местам в пятый раз. Но если проходить игру в задуманном темпе, не задерживаясь надолго ни в одной локации, то создается реальное и очень приятное чувство того, что все – наконец-то! – по-настоящему.



ПРИМЕР ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ

Между тем, дифирамбы «О, наш спаситель» в Guild Wars 2 тоже имеются. Они реализованы с помощью сюжетных заданий, каждое из которых происходит в личном инстансе, и отличаются в зависимости от расы. Сами истории при этом настолько интересны и интерактивны, что могут поспорить даже с оффлайн-ролевыми играми. Например, играя за расу Charr, я постепенно конструирую мощную пушку против призраков, которая необходима моему Железному Легиону. Поэтапно я собираю чертеж, части, провожу полевые испытания, демонстрирую ее ключевым NPC и, в конце концов, применяю в реальном бою. Но в середине всего этого я могу выбрать, как использовать свое оружие, – в качестве огромной стационарной пушки или в виде мини-турелей. И от этого изменяется дальнейший сюжет.

Эти две системы – массовые события и личные задания – так хорошо сочетаются в Guild Wars 2, что станут отличным примером для всех остальных разработчиков. Теперь остается только один вопрос. Почему, ну почему ArenaNet не сделали такую игру раньше? Возможно, тогда бы все нынешние MMORPG были бы намного лучше. Как станут лучше – я уверена в этом – все последующие крупные онлайн-проекты. **СИ**





причин поиграть в Planescape: Torment



КАК Я ПОЗНАКОМИЛСЯ С PLANESCAPE: TORMENT? СОВЕРШЕННО СЛУЧАЙНО. ОДНАЖДЫ (ЛЕТ 12 НАЗАД) ДРУГ ПРИНЕС ДИСКИ С ИГРОЙ И ПРЕДЛОЖИЛ ПОПРОБОВАТЬ. СКАЗАВ, ЧТО ЕМУ РАСПИСАЛИ ЕЕ КАК «НЕВЕРОЯТНО КРУТУЮ RPG». ПРАВДА, ВО ВКУС МЫ ВОШЛИ НЕ СРАЗУ – ПРИШЛОСЬ ДОЛГО РАЗБИРАТЬСЯ, ЧТО К ЧЕМУ И КАК ЛУЧШЕ ДЕЙСТВОВАТЬ. С ИНТЕРНЕТОМ В ТЕ ГОДЫ БЫЛО НЕ ОЧЕНЬ, ЖУРНАЛОВ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ПОД РУКОЙ НЕ НАШЛОСЬ, ПОЭТОМУ ПРОХОДИЛИ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ДЕЛЯСЬ ОТКРЫТИЯМИ В ДУХЕ «А ТЫ ПРОБОВАЛ ВОТ ТАК ПОГОВОРИТЬ С Н?». И ЭТО БЫЛО КРУТО, НИ ОДНА RPG КОНЦА ПРОШЛОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ НЕ ДАРИЛА СТОЛЬКО УДОВОЛЬСТВИЯ, СКОЛЬКО НОВОЕ ТВОРЕНИЕ BLACK ISLE.

Рlanescape: Torment увлекала, заманивала и не выпускала из своих объятий. Несмотря на уже известный к тому времени прием о герое, потерявшем память. Несмотря на внешнюю схожесть с Baldur's Gate. Несмотря на традиционную для AD&D механику магии, нелюбимую многими. Все это, при ближайшем рассмотрении, превращалось из недостатков в достоинства. А потом на противоположной чаше весов появлялись необычные персонажи, великолепные разветвленные диалоги, классные квесты, замечательный сюжет и т.д. и т.п.

Поражал и сеттинг – загадочный город с окрестностями, откуда можно было попасть едва ли не в любую другую вселенную. Нечто наподобие Амбера Железного, но не совсем то. Центр мироздания и одновременно лишь малая его частичка. Точка, населенная самыми разными существами – как прожившими в ней десятилетия, так и забежавшими на пару часиков хлебнуть пивка. Перекресток миров,

где сходятся все дороги и откуда они начинаются. И где никогда не знаешь, пройдя через дверь, окажешься в магазине татуировок или отправишься в неведомый лес с населившимися его эльфами. Или в лагерь гоблинов. Или в раскаленную пустыню...

Это маленькое (хотя, нет, какое же оно маленькое?) чудо подарила нам Black Isle – одна из законодательниц мод в RPG в конце 90-х. Уже ставшая к тому моменту всемирно известной благодаря двум частям Fallout и открывшая еще одну грань своего таланта в Planescape: Torment. Увы, это была последняя великая игра студии, Icewind Dale с продолжениями на полноценную ролевку не потянула. А участие в создании потенциального хита Lionheart: Legacy of the Crusader, ставшего в итоге провальным, окончательно похоронило надежды на возвращение всенародной любви к Black Isle. И в конце 2003-го команду распустили. Правда, недавно Interplay заявила о восстановлении ее, но в первую очередь для работы с мобильными устройствами. Понимаю, видимо, что в одну реку дважды не войдешь.

А тогда, в 1999-м, будущее «Черного острова» еще казалось радужным. Planescape: Torment продавалась неплохо (окончательные данные – 400 тысяч копий, что очень много для RPG тех лет). История Безымянного притягивала к себе как магнитом все новых фанатов, порождая многочисленные комментарии в Сети, письма читателей в журналы и восторженные отзывы рецензентов. Да, оценили проект по достоинству не все, иногда его упрекали за длительность и малое значение боев. Но критические отзывы оказались одиночными островками в море восторга. Не высохшем до сих пор – на форумах продолжают обсуждать игру, делаясь впечатлениями от первого (или двадцать первого) прохождения. Умудренные опытом товарищи дают подросшему поколению геймеров советы по прокачке героя, подсказывают, как лучше решить тот или иной квест, делятся секретами. Великая вещь, Planescape: Torment, раз она до сих пор столь популярна. Да, такие проекты не умирают. Хотя и продолжения не получают – сиквел (несмотря на отдельные упоминания о нем) был бы неуместен, сколько бы мы о нем ни мечтали.

1

Я – мудрый, я – самый мудрый!

Рольевая система в игре кажется скопированной с AD&D, но не поддается первому впечатлению. Попробуйте прогуляться по просторам города Сигил разок-другой с героями, у которых по-разному разбросаны стартовые характеристики. Быстро убедитесь, что Силу, конечно, качать можно, но ставить ли на нее одну? Главный параметр в Planescape: Torment – Мудрость. Да-да, та самая Wisdom, которая в большинстве игр, сделанных на основе «Подземелий и драконов», почему-то оказывалась в роли изгоя. Но в шедевре Black Isle она полна отомстила за все пережитые унижения.

Мудрость минимум 18 нужна всем – и воинам, и вора, и магам

(классов, к сожалению, тут всего три). Она дает бонусы к получаемому опыту, ускоряя прокачку. Она помогает увеличить удачу. Но главное: Wisdom влияет на диалоги! Прокачав ее до предельных значений (хотя бы 24, что вполне реально), вы откроете доступ к большинству реплик. А заодно получите новые варианты ответов главного героя, приводящие порой к совершенно неожиданным результатам. Не забывайте о Мудрости, и она отплатит вам сторицей.

Впрочем, на общение влияют и все прочие характеристики. При высоких Харизме или Интеллекте появляются новые ветки в диалогах. Сила поможет пригрозить собеседнику,

а Ловкость – поймать убегающего. Кстати, тех, кто пытается смириться (например, обжулив героя) в игре хватает. Понятно, что если хотите сражаться, придется развивать еще и классовой параметр, и выбор упростится, скажем, воин просто обязан предпочесть Силу Ловкости. Но усидеть на двух стульях непросто, бывает, что приходится жертвовать всем ради Мудрости или Харизмы. Ничего не поделаешь – даже солдат должен уметь общаться. Иначе в Planescape: Torment жизнь перестает быть интересной. Однако никто не мешает попробовать и иной вариант прокачки. При следующем прохождении, которое у вас наверняка будет.



2

Кто я?

Диалоги здесь – не просто опция, позволяющая получить квест. Они открывают новые сведения о мире и проживающих в нем NPC. А главное – рассказывают о самом персонаже, Безымянном. Ведь проснувшись в местном морге, мы не знаем о себе ничего. Не помним прошлого, не понимаем, как сюда попали, не можем даже предугадать, почему встали со смертного ложа. Безымянный, как легко догадаться, не знает даже своего имени. И собирает информацию о себе по крупицам, пытаясь составить из них цельную картину. Быстрым процесс не будет – слишком много запутанного в минувших днях нашего героя.

Простейший пример – приходите в таверну и с удивлением узнаете, что

вы много лет назад устроили в ней погром, а потом заплатили за учиненные беспорядки... собственным глазом. Но зачем? И почему столь необычный способ оплаты (напоминающий о боге Одине, кстати, и это не единственная отсылка к скандинавской мифологии)? Решительно непонятно. Ясно лишь, что Безымянный – не обычный человек. Он неспособен умереть просто так, каждый раз возрождаясь и продолжая свои приключения. Есть те, кто сначала принимает его за зомби, пусть качественно сделанную, но нежить. Но и они после пары-тройки реплик понимают, что столкнулись с кем-то загадочным и необъяснимым.

Заранее будьте готовы к тому, что вас станут проклинать. В про-

шлых жизнях (о которых еще надо вспомнить) персонаж натворил немало плохого. Никого не волнует, что «Вы сегодняшний» не несете ответственности за «Вас вчерашнего». Правда, было и хорошее – дружба, любовь, помощь ближним, но все это упоминается в разы реже. И даже те, кто вспоминают Безымянного тепло, немного его опасаются. Видимо, знают что-то, что заставляет бояться бывшего сотоварища. Не проблема – докажите им, что они ошибаются, пойдя по «доброму» пути. Или снова станьте жутким существом, которым герою тоже довелось побыть в своей длинной-предлинной жизни. Или лучше назвать это «нежизнью»?

3

Где я?

А действительно, где? В Сигиле? А что это, Сигил? И почему данный город называют «Клеткой»? Да потому, что в него легко попасть, но из него трудно выбраться. Это – перекресток миров (точнее, как их здесь называют, планов). Воротами в Сигил может стать все, что угодно – скрещенные деревья, оконный проем, хула-хуп, наконец. Ключом, открывающим двери, – предмет, слово, жест, домашний любимец, мысль. Заходишь, например, в любимую таверну, поешь про себя навязчивую песенку, бац – и ты в Сигиле. И что дальше? Как выбраться обратно?

Выбраться можно, но не всегда удастся повторить условия, открывающие портал обратно. В самом

начале прохождения вы столкнетесь с женщиной, потерявшей дорогу домой, исходившей десятки миров, но так и не вернувшейся. Может, вы ее спасете (а, может, и нет – каждый решает сам). И этот случай – первый из множества. В дальнейшем в нашей истории порталы появятся неоднократно. То герой попадает в ловушки, выбраться из которых без ключа невозможно. То специально ищет, как открыть дверь в ту или иную точку вселенной. То случайно натывается на место, куда раньше не было хода, а теперь есть. И пригодится при этом Безымянному может все, что угодно, вплоть до кучки мусора.

Правит Сигилом Леди Боли, загадочное существо, наверное, да-

же загадочней главного героя (про него мы многое узнаем в процессе исследований). О ее сути высказываются самые разные гипотезы, но вообще NPC не любят говорить о повелительнице этого места. Мало ли, как она отреагирует на очередную байку. Вдруг отправит в жуткий лабиринт, из которого, по слухам, нет возврата? Кстати, мы в него тоже можем попасть. И в другие интересные места – куда невольно, а куда и целенаправленно. А закончатся наши приключения... Стоп, вот об этом – ни слова. Если вы уже прошли Planescape: Torment хотя бы раз, то и сами знаете. Если нет – удовольствия от первой попытки портить не буду.



4

Все страньше и страньше

Леди Боли – не единственное странное существо мира Planescape: Torment. Едва ли не каждый именной персонаж (рядовых проституток или грабителей в расчет не берем) хранит в шкафу пару-тройку скелетов. Узнать все и о каждом, само собой, с ходу не получится, но поговорить с ними стоит. И не только из корыстных соображений – ради квестов или там предметов. Просто чтобы получить еще крупинку информации об этом мире, пусть даже ее нельзя продать.

А NPC здесь действительно колоритные. Вот некто, называющий себя буквой в Божественном алфавите, говорящий загадками и способный по-

мочь герою стать сильнее. Вот Фелл, один из дабусов (слуг Леди Боли), изменивший ей и пошедший почему-то собственным путем. Вот Мастер Костей Лотар, коллекционирующий необычные черепа с целью обретения могущества. Вот Дейонарра, преданная нами в прошлом и по-прежнему влюбленная в нас. И ее соперница Рейвел, косвенно виновная в нынешнем состоянии Безымянного. За каждым из них своя история, многие еще и пересекались с нашим персонажем в прошлом. Как тут не расспросить их о себе самом?

А ведь таких NPC в Planescape: Torment десятки, и не только ключе-

вых для прохождения, но и совершенно рядовых, связанных с побочными квестами. Сотоварищ по несчастью, тоже не помнящий свое имя. Разочаровавшаяся в вере старуха. Скелет, любящий загадывать неразрешимую загадку. Оскорбленная в баре и требующая сатисфакции дворянка. Слишком много знающий маг-сладкоежка... Перечислять можно едва ли не до бесконечности, но это как раз тот случай, когда лучше один раз увидеть, чем услышать из чужих уст. Запустите Planescape: Torment, и они сами о себе все расскажут.

5

Человек говорящий

Разговоры – вот квинтэссенция игры. Подавляющее большинство современных RPG – состоит из диалогов в перерывах между битвами. Но Black Isle в бессмертном творении и это ухитрилась перевернуть с ног на голову. Здесь битвы происходят между диалогами. Здесь безобидная реплика может рассорить вас с NPC или, наоборот, сделать его лучшим другом. Здесь надо думать перед тем, как что-то выбрать, ведь неосторожное высказывание приводит к печальным последствиям. Planescape: Torment – лучшая иллюстрация к пословице «слово не воробей, вылетит – не поймаешь».

Диалоги раскрывают историю мира. Они сообщают нам о прошлом героя. Они раскрывают особенности философии разных планов. В оригинальной английской версии общее количество слов в игре достигало (по некоторым данным) миллиона, чем не всякая книга способна похвастаться. Даже с рядовой шлюхой на улице можно поболтать. И не только о ее неблагодарной работе, но и об окружающей действительности. Представьте себе, у нее тоже имеется свой взгляд на жизнь, точка зрения на свое место в городе и на место города во вселенной. Тут каждый не прочь поболтать, пусть некоторые и требуют за общение денег.

И выбор реплик не всегда очевиден. Спрашивает вас пожилая женщина: «Я – старая?». Вот что ответить на этот вопрос? Солгать? Заявить, что для своего возраста она еще неплохо сохранилась? Сказать чистую правду? Выбор за вами, последствия, естественно, тоже за ваш счет. Часто все заканчивается безобидно, отнюдь не все обижаются на неудачно сказанное слово. Иногда – совсем иначе, NPC возненавидит вас и перестанет общаться. Каждый ведет себя в соответствии с заданными ему разработчиками чертами характера. И лишь Безымянный поступает так, как вам вздумается.



6

Я вращаю мир

Каждое ваше действие так или иначе влияет на вселенную – вы даже способны вербальным способом создать разумное существо или уничтожить существующее. Меняется и само прохождение, ведь в Planescape: Torment внедрена привычная для AD&D система мировоззрений по двум шкалам: Good – Neutral – Evil и Lawful – Neutral – Chaotic. Не просите дополнительных наград за миссии, помогайте ближним, не хамите – и рано или поздно станете добрым. Обижайте NPC, вымогайте деньги, воруйте – станете злым. Говорите правду и выполняйте обещания – превратитесь в законопослушного гражданина. Не сдерживайте клятвы,

обманывайте, убивайте просто так – и хаос проникнет в вашу душу.

Диалоги при изменении мировоззрения часто тоже становятся иными. Да что там диалоги, к одной из фракций (хаоситам) дозволяется присоединиться лишь Chaotic-персонажам. Правда, честно скажу – отыгрывать хаотичного героя крайне сложно. По привычке скатываешься к стилю обычного «Избранного», изображающего доброго дедушку Мороза, дарящего подарки и помогающего детям (но не спасающего мир, этого в сюжете нет). Да и уникальных бонусов эта самая фракция не дает, в отличие от четырех других. Поэтому вступать в нее стоит лишь фана ради.

Увы, в плане мировоззрений Planescape: Torment немного огорчает. Почему-то злым и хаотичным героям положено меньше бонусов, чем классическим «рыцарям без страха и упрека». Вот еще один пример: максимальное количество плюсов к характеристикам получают Lawful Good с высокими значениями Charisma и Intellect. Соответственно, делающему уклон на сражения Chaotic Evil выдадут меньше всех. Хотя, стоп. Мы же не ради повышения параметров запускаем RPG, правда? А значит, черт с ними, с добавками, и так пройдем. В том числе настоящим антигероем, которому плевать на чувства и желания других.

7

Вместе веселее

Маленький совет: быстрее стать злым легко, периодически оскорбляя Дак'кона. Кто это? Один из ваших спутников, коих может быть максимум пять (из возможных семи). И хотя пройти соло Planescape: Torment реально, но у меня вопрос: зачем? Именно соратники придают проекту дополнительный шарм, без них он стал бы неполон. Разве у вас поднимется рука не взять в партию обаятельного летающего черепа Мортэ? Болтуна, бабника и разгильдяя, обожающего раздавать советы и доводить врагов до неконтролируемой ярости своими подколками? Автора бессмертных фраз, вроде «Я хотел бы лежать с этой красоткой в одном гро-

бу». И кого волнует, что его подсказки отнюдь не всегда ведут к лучшему? Зато с ним не скучно.

Еще один пример: Грейс, владелица «интеллектуального борделя». Того, где плотские утехы с девушками запрещены, разрешены лишь «умствования». Попробуйте взять ее в отряд и помирить с вором-тифлингом Анной. Задача не из легких, лишь самые дипломатичные герои справятся с таким. Причина конфликта понятна: обе девушки безумно влюблены в Безымянного. Причем Анна еще и невероятно ревнива – набрасывается даже на проститутку, если вы решите провести с ними часок-другой в постели.

Сопартийцы – еще и бесценный кладезь знаний о прошлом главного героя. Одного он обучал, другого посадил в темницу, за третьим гонялся. Могут они подсказать, и что делать дальше, не забывайте периодически болтать с товарищами. Из диалогов, кстати, реально извлечь что-то полезное. Например, дополнительный опыт, ценный предмет или заклинание. Опять же, лишь при наличии определенных напарников удастся разговорить часть NPC. Но помните, осторожность в общении стоит соблюдать даже в собственном узком кругу: не все склонны терпеть ваш стиль общения. Потому не доводите их до крайности.



8

А что у нас в карманс-сах?

У всех соратников собственный инвентарь, что неудивительно (хотя, над загадкой, где носит вещи Мортэ, геймеры бьются много лет). Удивительнее другое – в Planescape: Torment отошли от привычного подхода к набору вещей в RPG, пойдя своим путем. Хотя это и фэнтези, но фэнтези особенное. Скажем, броню в Сигиле носить не принято, разве что в первые минуты главному герою достанутся ничем не примечательные робы, необходимые лишь для одного из вариантов прохождения морта. Плюс девушки-напарницы смогут приодеться в одном магазинчике. Собственно, это все – остальное время повышать класс брони придется кольцами, серьгами, татуировками...

Последние в большом количестве встречаются в специализированном салоне, владелица которого уже упоминавшийся «дабус», который не совсем дабус». Но не рассчитывайте, что удастся исписать все тело загадочными линиями и рунами – больше трех Безымянному «вставить в себя» не по силам. Зато можно вернуть собственный глаз, о чем вы уже знаете. Или откусить себе палец и прирастить новый с крайне полезным колечком. Почему бы не поэкспериментировать с собственным телом, раз умереть пока все равно не получается? Или с каким-нибудь предметом – они тоже нередко хранят секреты внутри...

Похожим образом обстоит дело и с оружием. Консерваторы, вроде Дак'кона, используют уникальные клинки (обычных мечей здесь раз-два и обчелся), а летающий череп предпочитает кусать противников. Ему даже можно заменить челюсти на более мощные, найдя в странствиях подходящие (внимательнее смотрите на прилавках и не пропусайте квесты). Безымянный, кстати, тоже умеет драться не совсем обычными предметами, например, найденным скальпелем или... оторванной рукой. Впрочем, он же у нас большой оригинал, и не такие штучки откалывает. Даже собственные внутренности превращает в отличный амулет.



Сделаем все по-своему

Вот, кстати, о пальце с колечком. Получить его можно по мини-квесту, но миссия-то неочевидная. В диалоге с голодным безумцем надо предложить укусить себя, получив взамен невесту где найденную часть руки. Понимаю, неприятно, но Безымянный и не на такое шел ради достижения цели. К счастью, что он сотворит в очередном воплощении, уже определяет игрок. А вариантов-то видимо-невидимо.

Вот обычная ситуация: на улице подбегает девушка и просит спасти ее от бандитов. Вариант простой – пойти и попасть в засаду. Сложный – обратить внимание на ее одежду, на засохшую кровь,

сделать парочку выводов и неожиданно догадаться, что все не так просто, как показалось бы не слишком умному паладину. Но и после этого есть выбор: отпустить ее или наказать за обман. И это только один из массы квестов, встречающихся на пути. Банальное «почтовое» поручение обычно предполагает несколько способов решения: например, забрать награду себе, передать ее конкурентам получателя или честно выполнить просьбу. Какой лучше? Попробуйте все, если, конечно, вас не волнуют изменения мировоззрения.

Частенько при общении с NPC еще и выдают подсказки, помогаю-

щие выполнить ту или иную миссию. Так, намеки на способ поиска одного из ключевых персонажей в стартовом квесте дают минимум пятеро жителей (не исключено, что я еще кого-то упустил). Впрочем, гораздо больше диалоги ценны другим: мирный способ решения проблемы приносит больше опыта, чем «драка на кулачках». Если, конечно, вам не предложили поработать ассасином. Но и в таком случае нетрудно схитрить: запугать жертву, заставив ее сбежать, а потом обмануть нанимателя, заявив, что дельце улажено. Обычно верят, хотя есть исключения.



Torment двадцать первого века

Кто сказал, что Planescape: Torment умер? Он как Ленин в сознании коммунистов – живет всех живых. Во-первых, проект вполне совместим с Windows Vista и Windows 7. Говорят, правда, что есть проблемы с некоторыми типами видеокарт, но на этот случай имеются фанатские решения. Во-вторых, для тех, кого не устраивает графика, существует мод Widescreen. Переделать при его помощи игру под почти любое разрешение, например, под 1366x768, нетрудно. Хотя некоторые локации и работают не совсем адекватно, придется держать дополнительно версию с устаревшей графикой для их посещения.

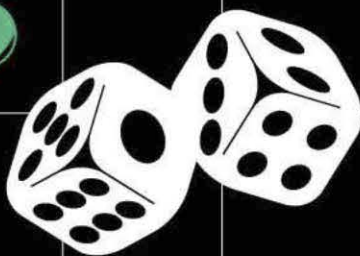
Наконец, в-третьих, есть несколько других модификаций и их сборок. Неуютно чувствуете себя без брони?

Ставьте Platter's Armor Mod или Armors and Robes for Planescape: Torment by Razfallow. Хотите восстановить вырезанный в релизной версии контент? Выбирайте Restoration Pack. Желаете превратить Мортэ из черепа в пасхальное яйцо? Инсталлируйте Easter Egg Morte. Есть также мини-моды, открывающие карту, добавляющие кольца и амулеты, заменяющие шрифты, подключающие небольшие квесты. Правда, глобальных переделок нет, но они и не требуются. Planescape: Torment и так требует десятков часов для полного прохождения. Хотя возможно сделать это за час (в Сети даже висит описание такого извращения), но я бы повторять подобное «достижение» не советовал.

Заключение

Так кто же он, Безымянный? Он – сразу все. Хладнокровный подлец и благородный рыцарь, пылкий влюбленный и бесчувственный хам, невежественный воришка и мудрейший философ. Он – тот, кем захочет быть. Он – вершитель своей судьбы и судеб других. Он – умиравший множество раз и все еще (не)живой. Он – это я сегодня. Каким будет мое настроение, таким и его. И он станет тем, что я из него сделаю. **СИ**

Tabletop



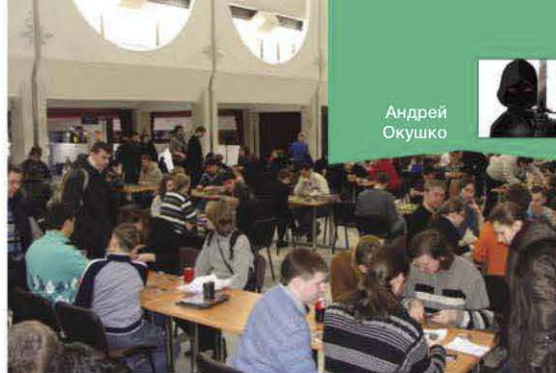
С ВОЛНЕНИЕМ ПЕРЕРЕЗАЮ ЛЕНТОЧКУ И ОТКРЫВАЮ В ЖУРНАЛЕ РУБРИКУ О НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ. ХОББИ ЭТО ДЛЯ НАШЕЙ СТРАНЫ НЕ НОВОЕ – ЕЩЕ В НАЧАЛЕ 90-Х ГОДОВ ПРОШЛОГО ВЕКА НАСТОЛКИ ОККУПИРОВАЛИ ПОЛКИ МАГАЗИНОВ. А ВСКОРСТИ РОССИЮ ЗАХЛЕСТНУЛ ПРОСТО ВАЛ КОРОБОК С НЕЗНАКОМЫМИ УХУ НАЗВАНИЯМИ MAGIC: THE GATHERING, WARHAMMER, CARCASSONNE, THE SETTLERS OF SATAN И ПРОЧАЯ И ПРОЧАЯ. В РАЗНЫХ УГОЛКАХ СТРАНЫ СОЗДАВАЛИСЬ КЛУБЫ, ПОТИХОНЬКУ ПОЯВЛЯЛИСЬ ПЕРВЫЕ ФЕСТИВАЛИ, ПРОВОДИЛИСЬ ТУРНИРЫ, МНОЖИЛИСЬ КОМПАНИИ-РАЗРАБОТЧИКИ...

ОДНА КОРОБКА – ОДНА ИГРА

Почему настолки столь притягательны? Не в последнюю очередь потому, что предложили мультиплеер давным-давно, когда компьютеров с приставками просто не было. И мультиплеер не абы какой, а с уклоном в личное общение. Одно дело, когда противник сидит на другом краю мира и щелкает кнопками мышки, обозначая свое присутствие фразами в чате или (в лучшем случае) переговорами по Skype. Совсем другое, когда вы смотрите ему в глаза, пытаетесь предугадать его ход не только по ситуации на столе, но и по мимике, движениям, прочим неуловимым признакам. Да и сама возможность поговорить вживую дорогого стоит – уж и не вспомню, сколько раз партии у нас затягивались из-за внезапно вспыхнувшего обсуждения книг, фильмов, исторических событий. К тому же места для такого хобби надо немного – комнаты со столом полтора на полтора метра более чем достаточно. Если вы не собрались поиграть в что-нибудь эпичное или какой-нибудь варгейм.

Классифицировать настольные игры – дело неблагодарное, тут же набегут спорщики и начнут доказывать, что автор неправ. Но я попробую разделить их на четыре основных разновидности: настольно-печатные, ролевые, коллекционные карточные и варгеймы. О каждом типе мы расскажем в одном из ближайших номеров, оставив за кадром классические (вроде нарда или шахмат), а также развлечения с обычной колодой

▼ Magic: the Gathering – самая старая и одна из самых популярных коллекционных карточных игр современного типа.



Андрей Окушко

▲ Claustrophobia – настольная игра, похожая на Diablo (или другую action-RPG). Всего для двоих, зато один – на стороне «плохишей».

▼ Ежегодный фестиваль настольных игр в Минске. Собирает больше 700 участников за два дня и считается одним из крупнейших в СНГ.



карт (о покере пусть пишут специализированные издания). И начнем с настольно-печатных, как наиболее известных.

Чем отличается настольно-печатная игра от, скажем, коллекционной карточной? Тем, что купив коробку, внутри вы найдете все, чтобы весело провести время с друзьями на выходных. Правила, поле, кубики, специальные карточки. Дополнительные наборы не обязательны, хотя их иногда и выпускают. Такие игры могут быть самыми разными – экономическими, стратегическими, приключенческими и т.д. и т.п. Мы двигаем армии, строим города, развиваем государства, заселяем необитаемые территории, варим зелья, проводим свой вид через тысячи лет эволюции, занимаемся сельским хозяйством и прочая и прочая. Перечисление всех вариаций настольно-печатных игр займет часы, если не дни, потому не буду утомлять вас длинным списком. Все равно к самым интересным мы еще вернемся в будущем.

А напоследок еще немного истории. Хотя нечто подобное современным настольно-печатным играм появилось в древнейшие времена, на промышленной основе их стали производить лишь в первой половине XX века. Первой, пожалуй, стала знаменитая «Монополия» (есть ли среди вас тот, кто не видел хотя бы одного ее аналога?). Но настоящий бум случился уже в конце столетия (почти все известные бренды появились тогда или уже в новом тысячелетии). В России же все началось с 1988 года, когда вышла переделка «Монополии» под именем «Менеджер». Дальше настольно-печатные игры у нас клепал только ленивый, но на рубеже веков большинство занимающихся этим фирм закрылось. Не в последнюю очередь потому, что локализованные западные игры потихоньку вытеснили отечественные. Впрочем, и сейчас настолки по принципу «одна коробка – одна игра» на просторах СНГ производятся, пусть их и не так много, как 20 лет назад.



Два загадочных квадрата в центре – неисследованные земли. Но красный или зеленый игрок скоро исправят это упущение.



Правит русскими Екатерина, а стартовая форма правления почему-то коммунизм. Так историю России представляют за рубежом, что ж поделаешь.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Хотите повести Россию к светлому будущему и первым отправиться в космос? Или доказать, что древние египтяне могли сделать собственную валюту мировой? Все это и многое другое предлагает Sid Meier's Civilization: The Board Game (в русской локализации – «Цивилизация Сиды Мейера»).

Схожего у настолки и PC-варианта масса, отличия в мелочах. Возьмем способы победы, коих тоже четыре. Любители захватывать в Лувр постараются собрать как можно больше очков культуры (но здесь они не влияют на расширение страны). Сторонники научного развития рано или поздно улетят в космос (строить части корабля не надо, достаточно изучить соответствующую технологию). Агрессорам придется собрать армию и направиться к столице врага (штурмовать главные города всех противников незначит, хватит и одного). Финансисты увлекутся собиранием монеток, символизирующих экономическую мощь страны (этот вариант заменяет дипломатическую победу, что логично – разве убедишь друга просто так отдать тебе первое место?).

Есть в «Цивилизации Сиды Мейера» и исследование территории – при полном наборе игроков известны лишь четыре квадрата из шестнадцати (каждый – 4 на 4 клетки). Что на остальных – кто знает, отправляйте разведчиков и открывайте далекие территории. К слову, всегда расположенные по-иному – можно, например, натолкнуться на море, которое без морских технологий не пересечь. Или обнаружить ценный ресурс (железо там или зерно). Или встретить хижину или деревню варваров. В последнюю, кстати, без армии заходить с визитом не советуем.



| | |
|--|-------|
| Sid Meier's Civilization: The Board Game «Цивилизация Сиды Мейера» | |
| | 2-4 |
| | 13-99 |
| | 2-4 |
| год выхода | 2010 |



▲ Куча карточек на переднем плане – древо технологий, которое у каждого свое. Конкретно в этой партии до технологической победы остался один шаг.

«Поле для игры на двоих. Но если одному попадутся хорошие юниты (кавалерия равного уровня порой существенно отличается по силе), второй скоро поднимет лапки вверх».

Бои в игре основаны на принципе «камень – ножницы – бумага», активно применяемом в стратегиях давным-давно. Пехота бьет кавалерию, та – артиллерию, а последняя, соответственно, пехоту. Есть и самолеты, стоящие особняком – без штрафов и бонусов, но получите вы их нескоро. Ведь «Полет» – открытие четвертого уровня, и чтобы изучить его, надо иметь минимум два третьего, три второго и четыре первого (и немало очков торговли). И еще не факт, что лаборатории с НИИ будут что-то изобретать каждый ход. Ценный «торговый» ресурс найдется куда потратить и помимо науки (договоры с другими игроками, например, или приближение культурной победы).

Очки торговли и производства нам приносят города, которых на карте у каждого не больше трех. Чем раньше вы их заложите, тем лучше – у цивилизации появится больше действий и ресурсов. Растущий мегаполис реально и уничтожить, затормозив развитие соседа, если с войсками все в порядке. Впрочем, воевать необязательно, в наличии и другие способы воздействия. Например, карточки культурных событий, ускоряющие производство зданий в окружающих город клетках или уничтожающие чужие фишки армий/разведчиков. Еще один вариант – дополнительные возможности технологий, скажем, «Пороха». Раз – и нет у врага казарм, и вот он уже задушен, стоит ли при раневых садах лезть на штурм?

Хотя для подобных финтов нужны специальные ресурсы. Захотите ли вы тратить драгоценные действия на их добычу? Большой вопрос. Такую же уникальную штуку, как уран, на карте и вовсе днем с огнем не сыщешь. Разве что побежденные варвары подарят заветный жетончик со знакомым символом радиационной опасности или на «культурной» карточке он обнаружится. Снова не так, как в компьютерной версии? Слава Богу, иначе это была бы уже Defcon, а не Civilization. Кто ж откажется от удовольствия сровнять с землей страну-соседа?

«Цивилизация Сиды Мейера» прекрасно подойдет для компании в четыре человека (вдвоем-втроем она менее интересна). Но знайте: для нее нужно минимум три часа, лучше даже больше. Хотя это искупается потрясающей реиграбельностью: ни одна партия не похожа на предыдущую. Плюс, благодаря массе возможностей, всегда можно перестроить страну под выбранный способ победы. А для продвинутых пользователей есть аддон Fame and Fortune. Увы, пока не локализованный. **СИ**



mobile

1



ВСЕ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ИЗВЕСТНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОБРАЩАЮТ СВОЙ ВЗГЛЯД В СТОРОНУ МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ.

О разработке игры для планшетов и смартфонов на iOS недавно сообщил один из ветеранов игровой индустрии – Питер Молинье. По словам разработчика, его новый проект под названием Curiosity будет представлять собой одну большую головоломку, целью решения которой станет проникновение в некий таинственный куб. Что ждет игрока внутри, разумеется, не известно. Но узнать это совсем скоро сможет любой желающий. Не сильно распространяясь о подробностях грядущего хита, Молинье озвучил лишь дату выхода своего творения. Релиз должен состояться уже в конце июля.

2



СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ВЫ ГОТОВЫ ПОТРАТИТЬ НА ЛЮБИМУЮ МОБИЛЬНУЮ ИГРУ?!

Не торопитесь с ответом, пока не прочитаете до конца эту новость. И так, на прошедшей в июне выставке E3 группа из 32 человек поставила рекорд непрерывной игры на планшетах. Соревнование длилось двадцать шесть часов и две секунды, в течение которых геймеры должны были показать свои умения в GT Racing: Motor Academy, Virtua Tennis, Galaga: Special Edition, Fruit Ninja и Blood & Glory. По условиям соревнования в течение часа можно было делать десятиминутный перерыв, либо накапливать время отдыха. Пятеро игроков были дисквалифицированы за различные нарушения, а один сошел с дистанции по собственной инициативе. Представитель книги рекордов Гиннеса зафиксировал достижение, которое со времени последнего рекорда улучшилось более чем на два часа. Предыдущий рекорд составлял 24 часа и 10 минут.

3



7 ИЗ 10 ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ IOS.

Такие данные распространило агентство Flurry Analytics, регулярно проводящее опросы среди пользователей современных смартфонов и планшетов. Несмотря на то, что более 50% всех мобильных устройств в мире работает под управлением Android, создатели софта все же ориентируются на «яблочную» продукцию. В первую очередь это связано с большей активностью покупателей онлайн-магазина Apple и доступным количеством программ для этой платформы. 94% владельцев iPhone и iPad совершают не менее 10 загрузок приложений в неделю, тогда как аналогичное количество пользователей Google Play довольствуется загрузкой лишь 5-7 программ. Данные включают в себя статистику как по платным, так и по бесплатным программам.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

✦ До 2014 года количество планшетных компьютеров должно увеличиться как минимум в два раза и составить более 150 миллионов устройств. При сохранении такой тенденции уже к 2018 году каждый третий житель Земли станет обладателем подобного устройства.

4



ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT НАКОНЕЦ-ТО ПРЕРВАЛИ ЧЕРЕДУ СЛУХОВ И ПРЕДСТАВИЛИ МИРОВОЙ ОБЩЕСТВЕННОСТИ ПЛАНШЕТ СОБСТВЕННОЙ РАЗРАБОТКИ.

Устройство получило название Surface, а его выход назначен на октябрь текущего года. Планшет будет выпускаться в двух конфигурациях и работать на операционной системе Windows 8. Новинки планируется оснащать специальными защитными крышками Touch Cover и Type Cover, одновременно являющимися и защитными покрытиями, и устройствами ввода. Сразу после презентации несколько авторитетных изданий о цифровой технике провели опрос среди своих читателей и выяснили, что планшет от Microsoft готовы приобрести лишь 22% пользователей, не имеющих пока никаких аналогичных систем.

Обзоры игр

Plague Inc.

Готов поспорить – разработчики Plague Inc. вряд ли ожидали увидеть свое творение на высших строчках топа мобильных приложений. Но если разобраться, успех проекта вовсе не так фантастичен, как может показаться на первый взгляд. Нет здесь умопомрачительной графики. Нет и мультиплеера, который бы пришелся очень даже кстати. Что с того? Как оказалось, для хорошей стратегии эти элементы не так уж и важны. Plague Inc. умело эксплуатирует совсем другую тему: страх человека перед неизбежной катастрофой. И катастрофа эта вовсе не обязана облекаться в форму блокбастера с красочными спецэффектами, масштабными сражениями добра со злом и прочими сопутствующими жанру клише. Для уничтожения жизни на планете вам не понадобится огромная армия или внушительный арсенал оружия массового поражения. Достаточно небольшой бактерии. Смертоносный организм необходимо развивать. Распространяя заразу по миру, игрок получает очки DNA, с помощью которых улучшаются и изменяются характеристики бактерии. Распространение по воздуху, выживаемость при низких температурах, адаптация к антибиотикам: все эти параметры влияют на скорость заражения населения и объем инфицированных территорий. Стоит также учитывать экономические и географические особенности. Например,

эпидемия в слаборазвитой стране с высоким уровнем миграции неизбежно повлечет за собой ускорение оттока людей в более благополучные регионы, где, возможно, еще не успели разработать вакцину. Государства с продвинутым уровнем медицины способны противостоять заражению и могут закрывать свои границы. В таком случае придется искать другие способы проникновения: мигрирующие птицы, животные и т.д. В смысле стратегического планирования и управления Plague Inc. даст сто очков форы большинству коллег по жанру, а по степени вариативности развития сюжета ей практически нет равных даже среди «больших» PC-собратьев. Разнообразие в игровой процесс вносят случайные природные факторы и явления. Единственное, что немного разрушает образ настоящей серьезной стратегии, – слабый искусственный интеллект, управляющий человечеством в глобальном масштабе. Конечно, есть страны, заразить которые весьма проблематично, но в целом брешь в обороне homo sapiens находится достаточно быстро, а прогнозировать реакцию на те или иные события вы научитесь уже через пару часов игры. Во всем остальном – и в том, что уже было сказано, и в том, что осталось «за кадром» этого обзора, Plague Inc. очень хороша. И заслуженное место в пятерке лучших мобильных игр App Store – лучшее тому подтверждение.

Rage of Bahamut

Пройти мимо этой игры будет не просто даже тем, кто никогда не обращал внимания на карточные ролевые стратегии. Секрет популярности проекта кроется в деталях, постепенно проявляющихся в процессе прохождения. Rage of Bahamut умудряется не скатываться до банального копирования того же MTG, а наоборот – всеми силами старается увести геймеров от каких бы то ни было аналогий с творением Wizards of the Coast. До конца эта задача, разумеется, не может быть выполнена по определению, но сама попытка достойна всяческих похвал и уважения. Особенно приятно, что разработчики не стали «утяжелять» игру масштабными тактическими элементами. Пользователям не нужно ломать голову над тем, какую колоду предпочесть и в какой последовательности нужно выводить карты на поле, чтобы максимально быстро одолеть противника. Нужно лишь решить, к какой из трех рас (Боги, Люди или Демоны) вы хотите присоединиться. Игровых тактик, а соответственно и колод как таковых, в игре всего два типа: для нападающих и для защищающихся. Отличаются они лишь тем, что нападающие могут использовать большее количество существ, тогда как защищающимся доступно большее количество карт для обороны. Rage of Bahamut – это, собственно, две большие отдельные части: сингл и мультиплеер. В однопользовательском режиме мы выполняем квесты, побеждаем оппонентов, а в конце сталкиваемся с боссами. Для начала более 300 доступных карт будет вполне достаточно. Квестов очень немного, монстры особой силой не отличаются, да и вообще – главной целью сингла является получение артефактов, которые впоследствии пригодятся для масштабных онлайн-сражений. Воевать можно как в одиночку, так и в составе гильдий. Никакого обязательного требования для вступления в игровые сообщества нет. Нужно лишь найти соратников. Графически Rage of Bahamut производит двоякое

впечатление. На одной чаше весов находится великолепный арт, на другой – ужасного качества интерфейс, выполненный настолько грубо, что иногда начинает казаться, что игру делали совершенно разные люди.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

✦ Количество случайных звонков в службу спасения США за последние два года выросло более чем в два с половиной раза. Связано это с тем, что владельцы сенсорных смартфонов совершают вызовы случайным нажатием виртуальных клавиш.

Modern War



Очередной проект известной компании Funzio отличается от многочисленных конкурентов примерно так же, как отличается мороженое в шоколадной глазури от обычного пломбира. Вкус, вроде бы такой же, но какая-то «изюминка» имеется. Иначе не было бы большого количества лестных отзывов и высоких оценок от игроков. Modern War удачно пользуется таким положением дел и старательно пытается угодить всем посетителям онлайн-магазинов приложений. Надо признать, у нее это получается. Итак, перед нами военная стратегия с социальными элементами, среди которых есть возможность добавления друзей, совместного вторжения на вражеские территории и объединения усилий для строительства баз. Начинать ратный путь придется с самых низов военной карьерной лестницы. Несколько простых заданий в начале игры выполняются довольно быстро. Не успеете и глазом моргнуть, как на погонах появятся новые лычки, а вместе с ними продолжит расти уровень сложности выполняемых заданий. Большинство миссий связаны с

банальным уничтожением противников, но по мере прохождения приходится решать и более серьезные проблемы. Развивать базы, наращивать количество техники, тренировать новобранцев. Чтобы не запутаться в этом многообразии, разработчики создали небольшой учебник по игре, к которому можно обращаться в любое удобное время. Управление – одна из наиболее удачных «фишек». Увидев врага, вам нужно лишь нажать на него. Бой происходит автоматически, после чего приложение сообщит вам о победе или поражении. Кому-то это может показаться скучным делом, но для быстрой игры в свободное время оно подходит как нельзя кстати. Возможности тачскрина в Modern War задействуются с максимальной эффективностью. При минимальном количестве «менюшек» и опций, действия легко выполняются пальцами. Здания перетаскиваются, а солдаты направляются к цели простым кликом по экрану. Что несколько портит впечатление от игрового процесса, так это полное отсутствие звуков и музыки. Игра абсолютно безмолвна. А вот к графике придраться практически невозможно. Отлично прорисованные строения, техника и локации привлекают внимание и радуют глаз. Modern War примечательна своей простотой. Независимо от того, сколько времени вы на нее потратите, удовольствие будет гарантировано.

Robinson

Смелый искатель приключений мечтает об увлекательных путешествиях, сокровищах и новых ощущениях. Но фортуна поворачивается к нему спиной, и в результате буйства стихии наш герой попадает на необитаемый остров. Знакомая история, не правда ли? И вам в ней отведена главная роль. Прожить маленькую жизнь на собственном острове, сделав его таким, каким только можно пожелать, теперь может любой владелец смартфона или планшета. Многочисленные задания позволяют с удовольствием провести время как в одиночку, так и вместе с друзьями, живущими на соседних островах. Пройдя небольшое обучение, вы научитесь собирать предметы, создавать инструменты, взаимодействовать с окружающей средой и освоите азы строительства из подручных средств и материалов, оставшихся после крушения самолета. Например, из коньков, веревки и палки получается отличный топор. Привыкать к управлению долго не придется. При наведении на дерево, персонаж будет рубить его. Кликните на домашнее животное – и герой начнет кормить своего питомца. Освоиться на острове помогут подсказки и небольшие квесты, объясняющие, что и как нужно делать для выживания. Решая несложные загадки, вы откроете для себя многочисленные тайны острова и узнаете, что можно сделать, чтобы связаться с большой землей. Robinson – это яркое и немного наивное приключение для всех, кто мечтает оказаться вдали от городов и желает просто отдохнуть. Для этого вам даже не придется никуда ехать. Достаточно лишь загрузить приложение,

доступное как для iOS, так и для Android. Умиротворяющий шум океана, красочная графика и ненавязчивый игровой процесс оставляют исключительно положительные впечатления. Казалось бы, что можно сделать в знакомом жанре, не увлекаясь копированием идей? Оказывается, очень многое. «Робинзон» – один самых привлекательных симуляторов. Так чего же ему не хватает? Еще больше контента: домов, животных, предметов. Еще, еще, еще... Ведь в такие игры невозможно брать «наскоком». Да, понадобится время, чтобы раскрыть все тайны необитаемого острова. Но вы же хотите узнать, чем закончатся приключения главного героя!



Рекомендуем



SCRAMBLES

Эта игра чем-то напоминает известный всем «Ну, погоди!», только без волка, кур и корзинок. Ловите падающие яйца и собирайте бонусы.



ZOMBIE ACE

Внимание, воздух! Самолеты зомби уже в небе и готовы заражать ни в чем не повинных людей, сбрасывая на них бомбы с отравой.



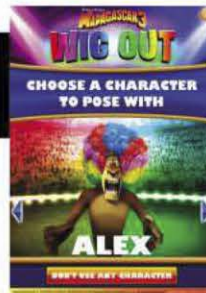
GRABATRON

В распоряжении игрока оказывается неопознанный летающий объект, разрушающий все на своем пути. Трепещите, надоедливые людишки!



PROJECT 83113

Очень неплохая аркада, управление в которой осуществляется при помощи трех основных движений пальцами. Бегаем, прыгаем, стреляем! Здорово!



MADAGASCAR – JOIN THE CIRCUS!

К выходу одноименного мультфильма подросла и мобильная игра с одноименным названием. Быть банальным не хочется, но кино все же интереснее.



BAG IT!

Главные герои этой игры – разнообразные продукты, место действия – холодильник. Ваша задача – расставлять все по местам. Да, и такое тоже бывает.

Обзоры железа

Sony Experia U

Experia U – младший брат Experia S, о котором мы уже писали в одном из предыдущих номеров. У него та же стильная внешность, отличный экран и продвинутая начинка. Несмотря на более чем скромные размеры, смартфон демонстрирует удивительную производительность. Дизайн Experia U – одна из главных особенностей устройства, на которую обращает внимание сразу же после извлечения его из коробки. В комплекте идут несколько разноцветных крышек, с помощью которых вы сможете менять внешний вид аппарата. Прозрачная полоса под экраном заслуживает отдельного внимания. Во время просмотра фотографий и навигации по меню она подсвечивается в тон общей цветовой гамме изображения. Смотрится весьма необычно, и такое решение вы точно не встретите больше ни у одного конкурента. К качеству экранов своих устройств Sony традиционно подходит с особым вниманием. А поэтому, даже несмотря на то, что Experia U относится к классу бюджетных смартфонов, в нем используется фирменная технология Mobile Bravia Engine, создающая насыщенную и яркую картинку. Играть на таком экране – одно удовольствие, даже несмотря на небольшую диагональ. Любители музыки оценят отличное звучание, демонстрируемое смартфоном. Немного огорчает лишь маленький объем памяти без возможности использовать карты большого объема. 4 гигабайта – и все. Больше не

положено. Так что большую фонотеку, не говоря уж о фильмах, в этом устройстве не соберешь. Другое разочарование, способное постигнуть выбравших смартфон пользователей, – малое время работы аккумулятора. При относительно небольшом экране, стоило бы ожидать немного более того, что способен предложить данный аппарат. Стандартные нагрузки позволяют батарее продержаться чуть более суток. При просмотре видео или интернет-серфинге и того меньше. От внезапного отключения спасет режим экономии батареи.

Фирменный набор программ от Sony удовлетворит нужды всех пользователей. Помимо стандартных функций Android он включает в себя софт для создания панорамных снимков и удобную систему навигации. Если старшие модели обновленной серии Experia рассчитаны на более взыскательных пользователей, то модель U – это некий компромисс между компактностью и производительностью. Но абсолютно не в ущерб функциональности и удобству. Если большой экран не является ключевым фактором при выборе смартфона, вы готовы укладываться в рамки доступной памяти, но при этом хотите не оставить от времени и иметь по-настоящему стильный и сбалансированный аппарат на Android, Experia U – замечательный выбор. А учитывая, что в ближайшем будущем Sony планирует обновить девайс до последней версии ПО, прослужит он намного дольше большинства конкурентов.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



Правительство Малайзии хочет ввести закон, запрещающий полицейским пользоваться мобильными телефонами в служебное время. Такая мера связана с тем, что внимание служителей закона заметно снижается во время использования средств связи.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Первый брак с использованием планшетных компьютеров был зафиксирован в Бразилии. Жених и невеста, находившиеся в разных странах, присутствовали на церемонии виртуально и узаконили свои отношения посредством видеосвязи.

Panasonic Eluga DL1

Все попытки Panasonic закрепиться на рынке мобильных устройств в Европе и США не привели ни к чему хорошему. Даже Япония, где компания традиционно занимала ведущие позиции среди производителей телефонов и смартфонов, в последнее время начала сдаваться под натиском конкурентов. Очередной рывок был предпринят весной этого года, когда известный производитель электроники анонсировал аппарат с необычным названием Eluga. Заявления о том, что устройство является самым тонким Android-аппаратом в мире, не сильно воодушевили общественность. А вот «фишка» с водонепроницаемостью корпуса обратила на себя внимание. Потенциальному владельцу этого устройства нужно знать главное: Eluga – не самый сильный в плане железа аппарат. Он рассчитан на людей, не предъявляющих высоких требований к смартфонам. Да, большой экран, но выполненный по устаревшей технологии и с небольшим разрешением. Да, хорошая батарея, но без возможности замены. Да, двухядерный процессор, но с низкими частотами. Одно из самых заметных отличий девайса – его удивительная тонкость и приятный на ощупь корпус. При более-менее длительном использовании аппарата становятся заметны неприятные «тормоза». Особенно в требовательных к ресурсам играх. Этот недостаток отчасти нивелируется уникальной технологией экономии заряда аккумулятора. При правильной настройке Eluga «живет» намного дольше

конкурентов при активном использовании энергоемких функций. Память устройства ограничена 8 Гб, никакой возможности расширения объема не предусмотрено. Связано это в первую очередь с особенностями корпуса, призванного справиться с влажностью. Максимальное разрешение – 8 Мп. Фотографии получаются четкими и хорошо передают цвета. Во всех остальных аспектах смартфон практически не выделяется на фоне многочисленных конкурентов. Фирменный интерфейс Panasonic позволяет быстро «дотянуться» до основных настроек и не потеряться в установленных приложениях. Любителям красот и наворотов здесь ловить нечего. Итак, кому же подойдет Eluga? Несмотря на достаточное количество минусов, рекомендовать его я бы решился всем, кто ищет дополнительный аппарат, который всегда был бы под рукой. Eluga также понравится тем, кто не удовлетворен габаритами современных смартфонов и не желает таскать в кармане габаритный «кирпич». А, чуть не забыл о любителях нырять с телефоном. Конечно, найти таких людей будет непросто, однако в жизни каждого владельца мобильного телефона наверняка были случаи, когда аппарат тонул или намок. В такие моменты начинаешь жалеть о том, что производители смартфонов не задумывались о подобной проблеме. Оказывается, некоторые все же задумывались. Осталось только закрепить успех, и тогда желающих иметь подобные аппараты станет намного больше.





Домашний кинотеатр – совсем просто

В ПОСЛЕДНИХ ВЫПУСКАХ НАМЕТИЛСЯ КРЕН В СТЕРЕОТЕХНИКУ, ТАК ЧТО В ЭТОМ НОМЕРЕ ПРИНЯТО РЕШЕНИЕ ВОССТАНОВИТЬ БАЛАНС И ПЕРЕТРЯХНУТЬ НАШИ ЗНАНИЯ О ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ. КРОМЕ ТОГО, МНЕ БЫЛ ПРЕДЪЯВЛЕН ВПОЛНЕ СПРАВЕДЛИВЫЙ УПРЕК: ВЕДЬ Я СРАЗУ НАЧАЛ РАЗГОВОР О ДК С «ТЯЖЕЛЫХ» РАЗДЕЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ – AV-РЕСИВЕРОВ, BLU-RAY ПЛЕЕРОВ И НИЧЕГО ТОЛКОМ НЕ РАССКАЗАЛ О ДОМАШНИХ КИНОТЕАТРАХ В ОДНОЙ КОРОБКЕ. ИСПРАВЛЯЮСЬ.



Из некогда загадочного объекта, манящего многоканальным звуком, сегодня «домашний кинотеатр» превратился во вполне тривиальный потребительский продукт, который можно приобрести за несколько тысяч рублей. Такова цена за систему «все в одном» – то есть «ДК в одной коробке».

Что в них приятного? Купили большой телевизор и обустраиваете домашний кинотеатр с нуля? За минимальные вложения вы получаете полный фарш с акустикой, компонентами и проводами. Даже самый убогий и дешевый набор ДК даст более уверенное звучание, чем встроенная акустика телевизора. Более того, именно ДК активно вытесняют привычные музыкальные центры. Рассмотрим их состав.

СОСТАВ И ЦЕНЫ

Как правило, в системах «ДК в одной коробке» источник видео – проигрыватель DVD или Blu-ray – объединен с усилителем в один блок. Сейчас оптические носители (DVD или Blu-ray) используются нами все реже, однако на них удобно ориентироваться, когда речь идет об оценке качества видеопотока. DVD соответствует стандартному разрешению

▲ Samsung HT-C9950W – 3D Blu-ray система 7.1 с напольной акустикой. Общая мощность 1400 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, DLNA, Smart TV, Wi-Fi. Цена 45 000 рублей.

SD – площадь картинки в нем составляет 576 на 720 точек; такая же площадь кадра у большинства передач цифровой телетрансляции. Все, что выше, относится к HD-разрешению. Blu-ray имеет в пять раз большую площадь кадра – 1080 на 1920 точек. С некоторых пор в экспериментальном режиме живет и здравствует и более мощный видеоформат 4K – с внушительными габаритами 4096 на 3112, но пока для домашней кинотеки Blu-ray остается контейнером с максимальными показателями. Кроме того, на Blu-ray издаются фильмы в 3D.

Самый качественный формат звуковой дорожки на DVD – это DTS, а самый распространенный – Dolby Digital. В отличие от DVD, где звук имеет сжатие с потерей данных (по аналогии с MP3), на Blu-ray изданиях звуковые дорожки могут быть записаны в более продвинутых форматах многоканального звука – Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio – с параметрами 24 бит / 192 кГц, т.е. даже лучше, чем на компакт-диске. Понятное дело, что при аналогичном усилителе и акустике, модели ДК, оснащенные Blu-ray приводом, будут стоить несколько дороже, чем модель с DVD-приводом.

Пару слов о цене. Сегодня современный домашний кинотеатр «в одной коробке» аккуратно уложится в диапазон от 4 до 20 тыс. рублей. Разумеется, встречаются и топовые



▲ Pioneer BCS-414B – Blu-ray система 5.1 с напольной акустикой – оптимальная по соотношению цены и качества. Общая мощность 1100 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, DLNA. Цена 15500 рублей.

комплекты за 40 тысяч. Как бы там ни было, если собирать систему домашнего кинотеатра из отдельных компонентов с серьезным звуком, то 40к – это будет цена только комплекта акустики. Окончательное же решение о целесообразности того или иного варианта принимает покупатель, исходя из своих планов и предпочтений.

МОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Помимо встроенного AM/FM-тюнера, современные модели ДК обязательно имеют возможность подключения USB-накопителей, чтобы читать видео (в том числе и HD-разрешения), музыку и фото с флешек или портативных жестких дисков. Нередко в системах ДК можно найти не только выход для наушников, но и еще один схожий внешне разъем под мини-джек 3,5 мм – сюда можно подключить любые портативные источники. А вот видеовходов, вроде HDMI, обычно нет, поэтому консоли к ДК подключить не выйдет.

Самые технически продвинутые из домашних кинотеатров обладают функцией подключения к домашней локальной сети, и интернет с помощью LAN-соединения или Wi-Fi. В итоге пользователь с помощью своего домашнего кинотеатра может смотреть ролики YouTube или смотреть фотоальбомы на Facebook или других социальных сетях. В конечном итоге окончательный список возможностей у каждого производителя свой, но и он будет пополняться благодаря новым прошивкам.

Поддержка домашними кинотеатрами стандарта DLNA (Digital Living Network Alliance) гарантирует обмен медиаконтентом между DLNA-совместимыми устройствами в домашней сети. То есть можно будет вывести фотографии из смартфона на большой телевизор или кино прямо с ноутбука.

И даже если в вашем ДК не будет сетевой поддержки, а вы при этом являетесь владельцем устройств Apple, обратите внимание на модели с возможностью подключения iPod/iPhone – напрямую, с помощью опциональной док-станции или в среде Air Play. Также нередки в последнее время случаи привлечения смартфона (как эппловского, так и на Android) к управлению системой ДК вместо пульта дистанционного управления.

СКОЛЬКО ВЕШАТЬ В ВАТТАХ?

Когда-то на мини-центрах 20-летней давности любили указывать совершенно безумные цифры: скромные с виду аппараты (внезапно!) обещали две и более тысяч ватт. Это были так называемые показатели PMPO – пиковой мощности, не



▲ LG HB-976TZW – 3D Blu-Ray система 5.1 с напольной акустикой и беспроводным подключением тыловой акустики. Общая мощность 1100 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, DLNA. Smart TV. Цена 20 500 рублей.

▼ Philips HTS9241 – 3D Blu-ray система 2.1 с качественными динамиками. Мощность 2 x 135 Вт + 230 Вт сабвуфер, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, DLNA, Wi-Fi, Smart TV, док-станция iPod. Цена 28 340 рублей.



▼ Sony BDV-E290 – 3D Blu-Ray система 5.1 с полочной акустикой. Общая мощность 1000 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, DLNA. Smart TV. Цена – 13 000 рублей.

имеющие в реальной жизни никакого применения. Достаточно сравнить энергопотребление и выходную мощность такого аппарата, из чего можно было сделать вывод, что перед нами меньшей мере вечный двигатель. В современных домашних кинотеатрах все стало гораздо скромнее, хотя человеку, не понаслышке знакомым с хай-файным трехсотваттным усилителем мощности, сложно поверить, что в хлипком пластмассовом ДК живет аналогичная сила. Да и бог с ними, пусть пишут, что им нравится. В любом случае, что бы там ни начертали, для стандартной городской комнаты стандартного домашнего кинотеатра хватит с головой.

КАКИМИ БЫВАЮТ КОЛОНКИ?

Из акустики в домашнем кинотеатре выделяется сабвуфер – самая крупногабаритная колонка из набора, которая отвечает за низкочастотные эффекты. Как правило, сабвуфер всегда оснащен собственным усилителем и имеет отдельное питание. Фильмы на Blu-ray и DVD записывают в многоканальном формате 5.1. Единица – это как раз наш сабвуфер, а на остальную пятерку приходится пары левых/правых каналов на фронте и тыле плюс центр. Эта пятая колонка располагается между фронтами по центру, она так и называется «центральный канал» – на него подается речь персонажей в кино. Иногда количество колонок в наборе может достигать семи – с помощью дополнительной тыловой пары. Существует и вариант, когда набор сокращается до комбинации



2.1. то есть пара АС спереди и сабвуфер. Самым минималистичным вариантом является 2.0 – фактически, это уже просто миницентр с DVD или Blu-ray приводом.

Колонки в комплекте могут быть полочными либо напольными. Иногда напольными оставляют фронтальные, а поточные тыловыми, но напольная колонка в случае систем ДК в одной коробке – это фактически полочник на стойке; и вообще в таких комплектах все сателлиты являются аналогичными по характеристикам между собой.

Как уже было сказано, у сабвуфера есть свой усилитель, но последнее время встречаются системы, полностью состоящие из активных АС. Кроме того, наметилась тенденция, когда для сабвуфера, а то и всей остальной акустики используется беспроводная передача сигнала – в инструкциях и каталогах такие колонки будут значиться как Wireless. На практике роста качества по сравнению с проводами это не даст и означает только различия в прокладке соединительных кабелей. Ведь не забывайте, что при Wi-Fi подключении к колонкам все равно потребуется кабель питания.

В любом случае процедура установки ДК подробно описана в инструкции по эксплуатации на соответствующую модель, а кабели и разъемы для удобства подключения часто имеют специальную цветовую маркировку, практически исключая ошибочное соединение. К телевизору или проектору домашний кинотеатр подключается одним-единственным про-

▼ Philips HTS-7140/51 – 3D Blu-ray саундбар. Мощность 500 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, USB. Цена 25 000 рублей.



▲ Yamaha YRS-2100 – 7.1-канальный саундбар, выполненный в виде стойки для аппаратуры. Мощность 232 Вт, HDMI 1.4., декодирование HD Audio, USB. Цена 40 000 рублей. Также доступны младшие модели аналогичной компоновки.

▲ JVC EX-AK3EE – DVD-миницентр 2.0. Мощность 2x40 Вт, USB – несмотря на возраст модели и ограниченную функциональность, не только украсит интерьер, но и достойно отыграет музыку, благодаря качественной начинке. Цена 21 730 рублей.

водом HDMI. Если ваш источник видеотображения староват, подключите обычным желтым «тюльпаном»

ВОИСТИНУ В ОДНОЙ КОРОБКЕ

Дальнейшим развитием идеи утрамбовки кинотеатрального комплекта являются так называемые «саундбары» (sound bar – дословно «звуковая стойка (плита, брус и т.п.). Саундбары устанавливаются на месте колонки центрального канала – под телевизор; у них предусмотрены возможности крепления на стену. Окружающее, точнее псевдоокружающее звучание здесь формируется DSP-процессором, который с помощью психоакустических моделей формирует временные задержки для нескольких динамиков саундбара, а также последующим отражением звуковых волн в комнате. Общий эффект от такого решения, возможно, будет не таким выразительным, как от классического домашнего кинотеатра с тыловой акустикой, но зато владеть саундбаром не потребуются морочить голову с расстановкой акустики и соединять все проводами. Кстати, саундбар может быть как полноценной системой с 3D Blu-ray приводом (например, у Philips), так и отдельной акустической системой, к которой подключается AV-источник (как в линейке Yamaha).

По компактности такие ДК не имеют себе равных, и если именно это качество при выборе ДК является для вас определяющим, то лучшего решения не найти. Как и центральный блок системы ДК в одной коробке, саундбар имеет входы для подключения нескольких источников сигнала (например, игровой приставки или медиаплеера), может быть оснащен разъемом для док-станции iPod/iPhone. Самые современные модели саундбаров оснащены USB-разъемами и обладают возможностью подключения к домашней сети и Интернет, как и классические домашние кинотеатры.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Преимуществами домашнего кинотеатра «в одной коробке», как уже было отмечено, является гуманная цена, простота установки (купил-привез-распаковал-подключил-работает), сравнительно небольшие габариты и, как правило, привлекательный дизайн входящей в него аппаратуры. Недостатки, разумеется, у такого решения тоже есть – самым главным из них является невозможность в дальнейшем подвергнуть апгрейду (или заменить) какой-то из его компонентов. То есть при желании улучшить свой домашний кинотеатр (а таковое с течением времени вполне может возникнуть) вам придется менять его целиком. Поэтому выбирать модель такого ДК лучше всего с запасом – даже если какие-то функции подобных устройств вам сейчас не нужны, они вполне могут потребоваться в ближайшем будущем. **СИ**

Хорошие вещи для современной жизни

WARFACE

получил целый ряд престижных наград в Европе

Бесплатный онлайн-шутер AAA-класса Warface (<http://wf.mail.ru/>), запущенный весной этого года в России, с нетерпением ждут миллионы европейских геймеров. Он еще не вышел в Европе, но уже получил целый ряд престижных наград. В результате народного голосования на European Games Awards 2012 Warface вошел в тройку самых ожидаемых игр, а на кельнской выставке Gamescom 2012 новое творение Crytek получило звание лучшей онлайн-игры года.

Тем временем российских геймеров ждет масштабное обновление Warface (на повестке дня – дополнительный боевой район плюс улучшения в геймплее). Подробности – на официальном сайте: <http://wf.mail.ru>



DRAGON NEST

приходит за российскими геймерами

В России началось открытое тестирование Dragon Nest – одной из самых долгожданных MMORPG этого года, которая уже успела собрать многомиллионную армию поклонников по всему миру. Ее ключевая особенность – оригинальная боевая система, благодаря которой схватки проходят очень динамично. Вдобавок, победа над противником зависит не от абстрактных характеристик брони и оружия, а от навыков и умений игрока. Подробности вы найдете на соседних страницах, ну а здесь мы упомянем, что сочетание умопомрачительной динамики, лихо закрученного сюжета и развитой PvP-составляющей обеспечило Dragon Nest звание «Лучшая зарубежная игра КРИ 2012» и «Лучшая PvP-игра» по версии E3 2011.

Dragon Nest бесплатна, клиент можно скачать на официальном сайте: <http://dn.mail.ru/>

БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Если вы окажетесь в Москве в период с 26 октября по 6 ноября, обязательно загляните на «Большой Фестиваль Мультфильмов» – крупнейший смотр анимации в России.

Здесь не только предложат ознакомиться со свежими творениями российских и зарубежных студий и расскажут об истории анимации в нашей стране, но и предоставят шанс попробовать себя в искусстве создавать мультики. В рамках фестиваля – с 4 по 6 ноября – пройдет «Фабрика Мультфильмов»: с утра до вечера режиссеры, художники и аниматоры будут устраивать мастер-классы для детей и взрослых. В программе – и уроки по сценарному мастерству, и знакомство с различными техниками: от кукольной анимации до макаронной.





Hardware

NEWS



ФОРМУЛА УСПЕХА СИСТЕМНАЯ ПЛАТА ASROCK Z77 OC FORMULA

ОБОЙМА ПРЕМИУМ-ПЛАТ ПОД SOCKET LGA1155 ПОПОЛНИЛАСЬ НОВОБРАНЦЕМ.

ASRock Z77 OC Formula ориентирована на любителей разгона и буквально усыпана технологическими диковинками, а также медью и даже золотом!

Z77 OC Formula была разработана в тесном сотрудничестве с известным оверклокером Ником Ши, поэтому в плате не оказалось места для всякой мишуры и бесполезных рюшек, хотя дизайн смотрится на пять баллов. Только разгон, только хардкор! В основе чипсет Z77 Express, поддержка DDR3-3000+, два PCI Express x16 3.0, еще один PCI Express x16 2.0 и парочка PCI Express x1 2.0 под периферию. Дисковая подсистема включает четыре SATA II и еще шесть SATA 3.0, полный спектр разъемов под системные вентиляторы (8 коннекторов), дополнительные медиапорты и аппаратные кнопки. Панель ввода/вывода может похвастаться шестью USB 3.0 и четырьмя USB 2.0, сетевым адаптером, HDMI, PS/2, сбросом настроек BIOS и аудиопортами. Форм-фактор – ATX. Комплект поставки включает переднюю и заднюю панели USB 3.0.

Самое интересное впереди: производитель не поспешил на золото для разъемов под процессор и ОЗУ, кроме того, собирается плата на восьмислойном текстолите, сдобренном большим количеством меди, вкуче с продвинутой системой питания это дает высокую стабильность работы и хорошее подспорье для разгона. Радиатор для MOSFET включает активное охлаждение и возможность подсоединения CVO. Настройки UEFI BIOS не разочаруют, там вас ждет профиль от самого Ника Ши.

Цена Z77 OC Formula – \$240.

НА ВКУС И ЦВЕТ ПРОВОДНЫЕ МЫШКИ DEATHTAKER И MAURUS ОТ GENIUS

СРАЗУ ДВЕ МЫШКИ ПРЕДСТАВИЛА GENIUS – DEATHTAKER И MAURUS.

Ориентированы они на геймеров, первая заточена под MMORPG/RTS, вторая придется по вкусу фанатам FPS/RTS. Впрочем, это не приговор и каждый волен выбирать то, что хочет.

DeathTaker обладает прорезиненным корпусом, вес «снаряда» регулируется с помощью грузиков. Дизайн ассиметричен и подходит только для правой руки, мышь снабжена подсветкой (16 млн цветов). Внутри сенсор с лазерной подсветкой и максимальным разрешением 5700 dpi, действующее значение можно менять на ходу. Кроме основных и боковых кнопок и подсвеченного колеса прокрутки имеется еще четыре, одна отвечает за переключение сенсора (5 значений с диодной подсветкой), другая – за вызов макросов, остальные две – дополнительные, программируемые клавиши. DeathTaker все запомнит благодаря встроенной памяти, сами настройки можно произвести через фирменное ПО Scorpion. Цена вопроса – 1600 руб.

Genius Maurus скроена проще, верхняя часть прорезинена, обилие кнопок кануло в небытие, кроме основных и колеса прокрутки есть еще две кнопки, раскиданных по боковым сторонам корпуса. Мышь симметричная, комплект поставки включает 20-граммовый утяжелитель, сенсор с инфракрасной подсветкой обладает чувствительностью с фиксированными значениями – 450/900/1800/3500 dpi. Есть поддержка профилей и макросов.

Стоимость равна 960 руб.

ДОЛОЙ С ТРОНА!

NVIDIA ПРЕДСТАВИЛА GEFORCE GTX 660 Ti

6-Я СЕРИЯ GEFORCE GTX ПРОДОЛЖАЕТ РАСШИРЯТЬСЯ, НА ЭТОТ РАЗ МЫ ПРЕДСТАВЛЯЕМ GEFORCE GTX 660 Ti, КОТОРАЯ БЛАГОПОЛУЧНО ЗАТКНУЛА ЗА ПОЯС НЕ ТОЛЬКО GTX 560 Ti, НО И GTX 570, А ВО МНОГИХ СЛУЧАЯХ ДАЖЕ GTX 580!

Покупка топовых процессоров давно потеряла смысл, особенно после того, как та же Intel разблокировала некоторые модели среднего диапазона, но в случае с видеокартами все немного иначе: каждый пользователь стоит перед дилеммой – покупать самый мощный и дорогой ускоритель поколения или сэкономить в деньгах и потерять в скорости. Но как же обидно заплатить за топ лишь для того, чтобы через год вышло новое поколение карт и куда более дешевая модель с лег-

костью перебила скорость экс-рекордсмена. Но, что поделать... GTX 660 Ti получил 1344 потоковых процессора, 112 текстурных и еще 24 блока растеризации. Штатная скорость ядра – 912 МГц (980 МГц – турбо), а 2 Гбайт памяти со скромной 192-битной шиной – 6008 МГц. Все характеристики, кроме ширины шины памяти, превосходят GTX 580. Этого хватило, чтобы победить бывшего царя горы. Производится ядро по тонкому 28-нм техпроцессу, для питания потребуется два 6-пиновых разъема, потребляет карта до 150 Вт, рекомендуемый блок питания – не менее 450 Вт.

Партнеры NVIDIA уже успели представить вариации с объемом памяти 3 Гбайт, не говоря уж про задранные частоты ядра и памяти и ка- стомные системы охлаждения.



ГРАД ИГРОВЫХ ГАДЖЕТОВ

STEELSERIES ПОДКЛУЧАЛАСЬ С МОБИЛЬНЫМИ ИГРОМАНИИ

НА ВЫСТАВКЕ GAMESCOM КОМПАНИЯ STEELSERIES ОТЛИЧИЛАСЬ ГРАДОМ ИГРОВЫХ НОВИНОК, НАЦЕЛЕННЫХ НА МОБИЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ, КАК НИ СТРАННО.

Особое внимание уделим беспроводному геймпаду Free Mobile Gaming Controller, который, конечно, можно подключить к ПК или Mac, но также к смартфонам и планшетах под Android, не говоря уж про iPod touch, iPhone и iPad. Устройство компактное, раскладка классическая: в наличии крестовина, набор из четырех кнопок, Select и Start, пара аналоговых стиков и две боковых кнопки. В качестве беспроводного протокола используется Bluetooth, встроенного аккумулятора хватит на 10 ч непрерывного использования, при более скромном подходе на все 20 ч. Для экономии заряда, гаджет автоматически отключается после 3 минут бездействия. Подзарядка происходит посредством подключения к системе через USB-кабель. Для настройки клавиш на ПК и Mac доступна привычная программа SteelSeries Engine, мобильным пользователям предлагается скачать SteelSeries Engine App. Стоит «скромняжка» порядка €80.

Была показана стильная накладная гарнитура SteelSeries Flux с регулируемым оголовьем и съемными кабелями, на одну из сторон можно подключить внешний микрофон или вторую пару ушек. Наушники-вкладыши Flux In-Ear Pro компактные и удобные, обе пары поставляются со сменными разъемами.

Завершает повествование Free Touchscreen Gaming Controls: причудливая конструкция крепится на экран с помощью присосок и снабжена аналоговым стиком и тремя кнопками.



ГОСТЬ ИЗ БУДУЩЕГО

ГЕЙМЕРСКАЯ КЛАВИАТУРА S.T.R.I.K.E. 7 ОТ MAD CATZ

ПРО СЕРИЮ МЫШЕК R.A.T. ОТ MAD CATZ ВЫ НАСЛЫШАНЫ – ЭТО УДИВИТЕЛЬНЫЕ ТРАНСФОРМЕРЫ, КОТОРЫЕ ОБЛАДАЮТ НЕ ТОЛЬКО ОТЛИЧНЫМ СЕНСОРОМ, НО И ГИБКИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ПОДСТРОЙКИ ПОД ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ. РАЗРАБОТЧИК ТЕПЕРЬ ДОБРАЛСЯ И ДО КЛАВИАТУР. ВСТРЕЧАЕМ S.T.R.I.K.E. 7.

Клавиатура заточена под самые изощренные игровые нужды и подходит для любых жанров игр: от RPG, FPS, RTS до MMO, Action-RPG и MOBA. В основе S.T.R.I.K.E. 7 металлическое шасси и идеология модульности. Используется мембранный тип клавиш, который, как утверждает производитель, тактильно напоминает механическую клавиатуру, но без лишнего шума. Сила нажатия равна, ни много ни мало, 60 г. S.T.R.I.K.E. 7, дает полную свободу кастомизации. Изначально клавиатура разделена на два отсоединяемых блока, подставка под запястья так и вовсе на три части, при этом левая регулируется по уровню. Все клавиши снабжены регулируемой подсветкой.

Изюминкой новинки стал подключаемый сенсорный экран V.E.N.O.M. С его помощью можно программировать макросы, регулировать уровень и цвет подсветки, изменять громкость звука в игре и чате, запускать приложения, сайты и многое другое. Комплект поставки включает сменные стрелки и WASD-клавиши. Приятный бонус – наличие пары портов USB 2.0. Для питания всего этого добра придется воспользоваться комплектным адаптером.

Ориентировочная стоимость Cyborg S.T.R.I.K.E. 7 – \$300. Не бюджетно, но любопытно.



«КЛАВА» ЛЮБИТ МЫТЬСЯ

ВОДОНЕПРОНИЦАЕМАЯ КЛАВИАТУРА LOGITECH K310

ПРОЛИЛИ КОФЕ НА КЛАВИАТУРУ, ЗАСЫПАЛИ КЛАВИШИ КРОШКАМИ ОТ БУТЕРБРОДА, ЛЕНЬ РАЗБИРАТЬ КЛАВИАТУРУ И ПРОМЫВАТЬ КАЖДУЮ КЛАВИШУ В ТАЗИКЕ? ТОГДА LOGITECH СПЕШИТ К ВАМ НА ПОМОЩЬ!

Клавиатура Logitech K310 была придумана для ленивых, главная ее особенность заключается в том, что ее можно мыть в теплой воде. Максимальная глубина погружения K310 равна 30 см, температура – не более 50 градусов. Конечно, все это не относится к USB-порту, его водобоязнь никто не отменял. Мойка исключительно ручная. Долго и нудно трясти клавиатуру, чтобы избавиться от излишков воды не придется, тыльная часть корпуса снабжена дренажной системой. После многократной мойки значения клавиш не будут блекнуть благодаря лазерной технологии нанесения символов.

Клавиатура получилась тонкая, смотрится стильно, темно-серый корпус сочетается с белыми клавишами островного типа, в наличии Fn-клавиша, расширяющая возможности F-линейки, на которые навесили полный набор для управления Windows Media Center, а также звуком. Место нашлось и для запуска браузера, почтового клиента и калькулятора. Раскладка стандартная, про цифровой блок не забыли, диоды для индикации Lock-клавиш на привычном месте. Ни о какой подсветке самих клавиш речи не идет.

Стоит Logitech K310 порядка 2000 руб.

ДЛЯ ИСТИННЫХ ЭСТЕТОВ

ШИРОКОФОРМАТНЫЕ МОНИТОРЫ LG С ВЫСОКИМ РАЗРЕШЕНИЕМ

LG – КРУПНЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ НЕ ТОЛЬКО ЭЛЕКТРОНИКИ, НО И ЖК-ПАНЕЛЕЙ, ПОЭТОМУ НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО КОМПАНИЯ ПЕРИОДИЧЕСКИ РАДУЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ДОСТОЙНЫМИ МОНИТОРАМИ, КАК СЕГОДНЯ.

Корейцы представили сразу два монитора с высоким разрешением – EA83 и EA93 с диагональю 27 и 29 дюймов, соответственно, причем, оба используют IPS-панель.

LG EA83 получил разрешение 2560x1440 пикселей и способность отображать 99% цветового пространства Adobe RGB, яркость матрицы составляет 300 нит, а скорость отклика – приличные 5 мс. Углы обзора равны 178 градусов, как по вертикали, так и по горизонтали. Среди особенностей значатся функция Picture-in-Picture, Picture-by-Picture, держатель для внешнего блока питания и подставка, регулируемая по высоте и углу поворота. Среди интерфейсов замечены DVI-D, DisplayPort, HDMI, 3x USB 3.0 и аудиовыход.

LG EA93 – «фрукт» другого рода. Если у первого экран обладает соотношением сторон 16:9, то второй предлагает разрешение 2560x1080 (21:09), которое пригласится любителям кино и не только, ведь фишкой модели стала функция 4-Screen Split, делящая экран на четыре части. Цветовой охват матрицы скромнее, он покрывает 100% обычного пространства sRGB. В наличии два встроенных динамика суммарной мощностью 14 Вт, DVI-D, два HDMI с поддержкой MHL, DisplayPort, аудиовход и выход, три порта USB 3.0.

Цена неизвестна, но в продажу дуэт поступит в конце года.



Вторая реальность

ТЕСТИРОВАНИЕ 3D-МОНИТОРОВ

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Acer GN245HQ
Alienware AW2310
ASUS VG23AH

ASUS VG278H
BenQ XL2420T
LG DX2500
Philips 273G3DH
ViewSonic V3D245

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

ОС: Windows 7 Максимальная
Процессор: Intel Core i7-930, 2.9 ГГц
Материнская плата: Asus P6T Deluxe V2
ОЗУ: DDR3-1333, 12 Гбайт

Видеоадаптер: NVIDIA GeForce GTX 580
Жесткий диск: Seagate
Barracuda XT, 2 Тбайт
БП: OCZ, 800 Вт

Со всех сторон на нас обрушивается реклама новой реальности, фильмы через один выходят в 3D, телевизоры готовы погрузить нас в другой мир, а компьютеры уже давно рендерят объемные картинки. Теперь, чтобы почувствовать не просто красивую, но объемную картинку, достаточно купить специальный монитор и, иногда, надеть очки. Для вас мы отобрали 8 мониторов с поддержкой 3D и протестировали их на себе, чтобы выяснить лучший способ погружения в объем.

ТЕХНОЛОГИИ

В нашем обзоре приняли участие мониторы с применением трех различных технологий создания 3D-картинки:

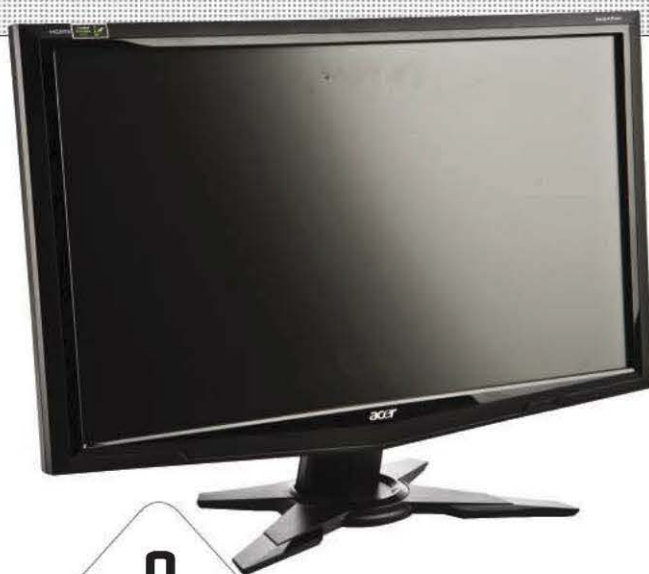
- дисплей с разверткой экрана 120 Гц и затворными очками;
- дисплей с нанесенным поляризационным фильтром и поляризационными очками;
- дисплей с нанесенным слоем линткулярных линз, который позволяет получить объемную картинку без использования очков (параллаксный барьер).

Рассмотрим каждую технологию детально. Первый способ получения изображения вам знаком по раскрученной технологии NVIDIA 3D Vision и 3D Vision 2. Видеокарта формирует по картинке для каждого глаза и подает их частотой 60 кадров в секунду, то есть 120 кадров суммарно для двух глаз. Именно поэтому существует ограничение на частоту вертикальной развертки в 120 Гц. В это время инфракрасный передатчик передает сигнал для синхронизации выдачи кадров и затемнения линз очков. На деле это выглядит как легкое затемнение очков при активации передатчика, а если посмотреть на лампу или работающий телевизор, то можно заметить мерцание. Преимущество технологии в неограниченном количестве одновременно работающих очков и широкой поддержке разработчиками игр и софта. Недостатки вытекают из требований: высокая производительность видеокарты (нагрузка на карту вырастает вдвое), специальный монитор, да и очки надо периодически заряжать.

Вторая технология интересна тем, что позволяет использовать очень дешевые очки с поляризационными фильтрами. Дело в том, что на монитор нанесено специальное покрытие, которое поляризует свет под углом 90 градусов. В нашем случае поляризация была чересстрочной, поэтому по высоте изображение делилось надвое, что не добавляло картинке качества. Зато работает способ с любыми видеокартами, а поляризационные очки или специальные линзы на очки с диоптриями найти очень легко. Недостаток следующий: при наклоне головы изображение тускнеет, да и в объеме картинка заметно проигрывает монитору с затворными очками. Третий тип мониторов довольно интересен тем, что позволяет наблюдать объемное изображение без специальных очков. Реализовано это при помощи специального покрытия, которое имеет вертикальные линзы. Эти линзы выдают изображение для левого и правого глаза отдельно, но есть ограничение на положение головы. Как правило, эффект достигается в нескольких точках перед монитором, под строгими углами и на определенном расстоянии.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для того чтобы привести все мониторы к единому полю сравнения, мы решили поставить несколько задач. Так как 3D-технологии наиболее развиты в области кино и игр, мы воспроизводили несколько 3D-фильмов при помощи Stereoscopic Player, а также запускали пару игр, в которых активная фаза игры сменяется спокойной: «Ил-2: Битва за Британию», Microsoft Flight Simulator X (у обеих игр 3D-рейтинг на сайте NVIDIA 4/5), Batman: Arkham Asylum (рейтинг NVIDIA 5/5) и Civilization V (рейтинг NVIDIA 5/5). Кроме того, мы воспользовались колориметром DataColor Spyder3 Elite. Определялась цветопередача под нулевым углом и цветовой охват. Первый параметр характеризуется графиком с тремя RGB-линиями. В идеале все линии должны быть натянуты ровной, упругой струной. Любое отклонение говорит о нарушении цветопередачи. Второй параметр характеризуется площадью красного треугольника. Чем больше площадь этой геометрической фигуры – тем больше цветовой охват. Для сравнения приведен зеленый треугольник, а именно стандарт sRGB.



9

ОЦЕНКА

цена: 19 000 руб.

ACER GN245HQ

Открывает наш тест монитор от компании Acer. Здесь 3D выполнен по затворной технологии, поэтому легко справляется с частотой обновления экрана 120 Гц. В комплект поставки даже включены 3D-очки от компании NVIDIA. А вот инфракрасный синхронизатор разместился в корпусе, что довольно удобно – не надо искать место на столе.

Зарядив очки, начинаем испытывать монитор и сталкиваемся с тем, что нужен строго кабель Dual Link DVI. В комплект поставки входит только VGA-кабель, поэтому стоит побеспокоиться насчет необходимого провода еще в магазине.

После подключения необходимого кабеля и активации 3D-режима в драйверах начинаем смотреть фильм. Картинка отменная и проблем при просмотре не вызывает. В играх также наблюдалась хорошая картинка в объемном режиме.

Сам монитор выглядит довольно интересно, но не отвлекает внимание от изображения. В целом достойная модель, которая продемонстрировала также неплохую цветопередачу.



8

ОЦЕНКА

цена: 18 000 руб.

ALIENWARE AW2310

Специальное игровое подразделение компании Dell, которое зовется Alienware, уже довольно известно в России. Но ранее в нашу тестовую лабораторию попадали ноутбуки, а теперь мы смогли оценить и монитор. Девайс имеет простой дизайн, который не отвлекает от игр. Подстройка по высоте, наклону и повороту дисплея позволит выбрать оптимальный угол для отображения картинки. Включение и работа с меню ведется сенсорными кнопками, что довольно удобно. Так как в комплект не входят очки, а ИК-синхронизатор не встроен, мы воспользовались собственным комплектом очков NVIDIA 3D Vision.

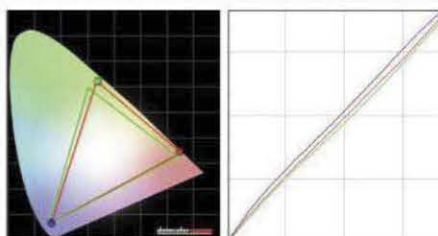
При просмотре фильма ничего выдающегося замечено не было, хотя и плохого сказать мы не можем, а вот с играми было несколько сложнее. В Microsoft Flight Simulator X монитор отлично отработал и продемонстрировал объемную картинку, а вот с игрой «Ил-2: Битва за Британию» возникли сложности. Заставить работать игру в 3D-режиме с этим монитором не удалось ни после установки драйверов монитора, ни после плясок с бубном.

Колориметрический тест показал неплохую цветопередачу.

info

Диагональ: 23.6"
Разрешение: 1920x1080
Подсветка: LED
Тип матрицы: TFT TN
Яркость: 300 кд/м2
Динамическая контрастность: 100000000:1
Время отклика: 2 мс
Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

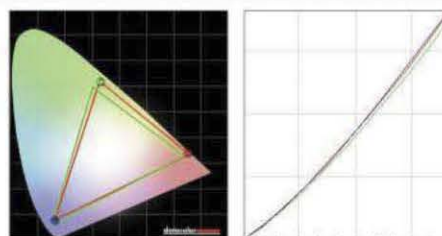
Интерфейс: DVI-D, HDMI, VGA (D-Sub)
Колонки: есть
Поддержка 3D: затворная технология
Дополнительно: 3D-очки NVIDIA в комплекте
Габариты: 575x418x194 мм
Вес: 7.4 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ

info

Диагональ: 23"
Разрешение: 1920x1080
Подсветка: LED
Тип матрицы: TFT TN
Яркость: 400 кд/м2
Динамическая контрастность: 80000:1
Время отклика: 3 мс
Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Интерфейс: DVI-D, HDMI
Колонки: нет
Поддержка 3D: затворная технология
Дополнительно: USB-концентратор на 4 порта
Габариты: 549x378x194 мм
Вес: 7.53 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ



8

ОЦЕНКА

цена: 13 000 руб.

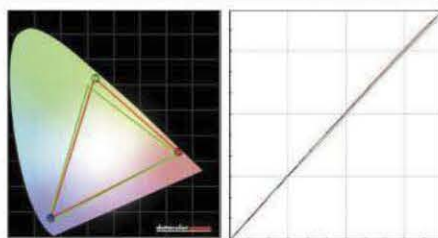
ASUS VG23AH

Фирма ASUS приветствует нас компактным, в сравнении с остальными моделями, монитором. С диагональю 23 дюйма, этот девайс можно назвать офисным тружеником. Отличия лишь заключаются в том, что основан он на матрице IPS, а это дает просто чудовую цветопередачу. Собственно, это подтверждает и колориметрический тест. А вот с объемным изображением немного хуже. И хотя цвета передаются неплохо, но поляризационный фильтр работает чересчурно, а значит, вертикальное разрешение падает вдвое. И если фильмы еще как-то можно смотреть, то с играми все гораздо хуже.

Но при этом режим 3D активируется кнопкой на мониторе, что не дает нагрузку на аппаратную часть компьютера и отлично подойдет тем, кто уже давно не занимался апгрейдом. Переходя к эргономике, надо сказать, что монитор можно настраивать по высоте, наклону и повороту экрана. Подводя итог надо сказать, что при просмотре 3D этот экран немного уступает остальным устройствам в тесте, но при работе в 2D цветопередача заметно выигрывает.

info

| | |
|------------------------------------|----------------------------|
| Диагональ: 23" | Интерфейс: DVI-D (HDCP), |
| Разрешение: 1920x1080 | 2x HDMI, VGA (D-Sub) |
| Подсветка: LED | Колонки: есть |
| Тип матрицы: TFT IPS | Поддержка 3D: |
| Яркость: 250 кд/м² | поляризационная технология |
| Динамическая контрастность: | Дополнительно: |
| 80000000:1 | поляризационные очки, |
| Время отклика: 5 мс | поляризационные линзы |
| Угол обзора: по горизонтали: 178°; | Габариты: 550x420x250 мм |
| по вертикали: 178° | Вес: 6,5 кг |

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ

10

ОЦЕНКА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

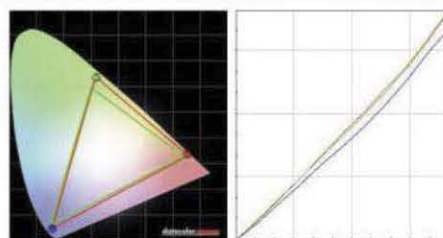
цена: 26 000 руб.

ASUS VG278H

Второй монитор ASUS заметно лучше первого, причем как по габаритам, так и по возможностям. В этом дисплее нашлось место затворной технологии, более того, дисплей оснащен комплектом 3D Vision 2. Вторая версия обещает меньшее мерцание и большую яркость по сравнению с первым комплектом. Кстати, очки от первой серии подойдут и ко второй ревизии. ИК-ресивер находится в верхней части дисплея и при активации режима 3D зеленый светодиод оповестит о том, что пора надеть очки. Сам экран регулируется по высоте, наклону и повороту, что весьма удобно. Переходя непосредственно к работе и тестам, надо отметить, что кино смотреть довольно комфортно. То же самое касается и игр. Хотя нам и пришлось повозиться с настройками авиасимуляторов. С другой стороны, любая несовместимость игр рано или поздно решается с очередным обновлением драйверов видеокарты, чтобы насладиться всеми прелестями объемного изображения. В остальном это «обычный» 27-дюймовый монитор со встроенными колонками для выдачи звука.

info

| | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Диагональ: 27" | Интерфейс: DVI-D (HDCP), 2x |
| Разрешение: 1920x1080 | HDMI, VGA (D-Sub) |
| Подсветка: LED | Колонки: есть |
| Тип матрицы: TFT TN | Поддержка 3D: затворная |
| Яркость: 300 кд/м² | технология |
| Динамическая контрастность: | Дополнительно: 3D-очки NVIDIA |
| 50000000:1 | 3D Vision 2 |
| Время отклика: 2 мс | Габариты: 643x460x220 мм |
| Угол обзора: по горизонтали: 170°; | Вес: 8 кг |
| по вертикали: 160° | |

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ



9

ОЦЕНКА

цена: 12 500 руб.

BENQ HL2420T

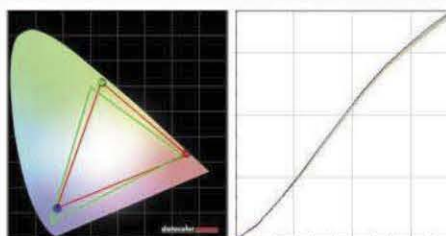
При взгляде на этот монитор сразу хочется улыбнуться: он вызывает приятные эмоции. Сочетание черного цвета корпуса и углублений в ножке красного цвета выглядит здорово. Также экран регулируется по высоте, наклону и повороту. Более того, можно выбрать книжную или альбомную ориентацию экрана. Дополнительно к этому всему в комплект поставки входит выносной блок управления настройками, который позволит моментально переключаться между различными режимами работы монитора. Большое количество интерфейсов порадует любого пользователя, любой модификацией графического адаптера.

Так как монитор работает по затворной технологии и поддерживает частоту обновления 120 Гц, надо отметить, что очки в комплект поставки не входят, поэтому об этом надо будет позаботиться заранее. При просмотре фильмов мы получили большое эстетическое наслаждение, а вот с играми вышло не так радужно: не все игры запустились в 3D-режиме, так что стоит ждать обновления драйверов. В целом очень интересный дисплей за вполне доступные деньги.

info

Диагональ: 24"
Разрешение: 1920x1080
Подсветка: LED
Тип матрицы: TFT TN
Яркость: 350 кд/м²
Динамическая контрастность: 12000000:1
Время отклика: 2 мс
Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Интерфейс: 2x DVI-D (HDCP), 2x HDMI, VGA (D-Sub), DisplayPort
Колонки: нет
Поддержка 3D: затворная технология
Дополнительно: USB-концентратор на 3 порта, выносной блок управления монитором
Габариты: 571x517x150 мм
Вес: 6,1 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ

8

ОЦЕНКА

цена: 55 000 руб.

LG DX2500



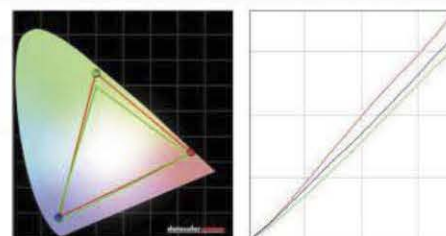
ВНЕ КОНКУРСА

Наконец мы добрались до единственного в тесте монитора, работающего по технологии параллаксного барьера. Дизайн монитора классический для LG, для особой модели не предусмотрели особых изысков, за исключением очень широкой подставки. Экран на ней поворачивается и регулируется по высоте. При демонстрации картинки в 2D этот дисплей ничем не отличается от остальных мониторов, а вот если запустить фирменный софт, который автоматически преобразует картинку в 3D, то все меняется. Фотографии, фильмы и даже игры надо запускать именно через эту программу. А если хочется перевести экран в 3D-режим принудительно, то достаточно нажать соответствующую кнопку на корпусе. Надо отметить, что девайс оснащен веб-камерой, которая не только служит устройством видеосвязи в конференциях, но в 3D-режиме призвана следить за положением головы и глаз пользователя. В реальности все немного иначе: если фотографии и неспешные сцены фильмов смотрятся хорошо, то в играх глаза достаточно быстро устают. Тем не менее, безумству храбрых поем мы песню! С развитием технологии «безочкового» 3D данные проблемы наверняка будут решены.

info

Диагональ: 25"
Разрешение: 1920x1080
Подсветка: LED
Тип матрицы: TFT TN
Яркость: 250 кд/м²
Динамическая контрастность: 5000000:1
Время отклика: 5 мс
Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160°

Интерфейс: DVI-D (HDCP), HDMI, VGA (D-Sub)
Колонки: нет
Поддержка 3D: параллаксный барьер
Дополнительно: веб-камера
Габариты: 594x445x259 мм
Вес: 11,7 кг

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ



8

ОЦЕНКА

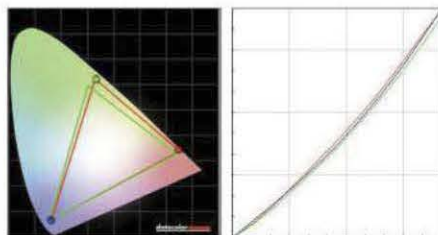
цена: 15 000 руб.

PHILIPS 273G3DN

Собственным путем пошла компания Philips, предлагая монитор для погружения в три измерения. Очки собственной разработки являются затворными и работают с собственным датчиком, подключаемым к монитору. Да и зарядить аккумулятор очков можно, подключившись к этому самому дисплею, для чего имеется отдельный USB-выход. Надо отметить, что вертикальная развертка составляет 24-63 Гц, что нас несколько удивило – а где же комфортные для глаз 120 Гц? Как оказалось позже, все довольно непросто: есть фирменное приложение, в котором можно оценить снимки, а вот посмотреть собственное кино или поиграть в игры в объемном режиме нам так и не удалось. Надо заметить, что при попытке вывести 3D-изображение монитор честно просил нас выставить частоту в 24 Гц для правильного отображения, но даже жестко забитая в настройках частота не спасла положения: 3D мы не получили, а в 2D работать с такой частотой обновления экрана – истинное мучение. Поэтому данный монитор, как и устройство от LG, пока совсем не подходит для наслаждения фильмами и играми. Пока не подходит...

info

| | |
|---|--|
| Диагональ: 27" | Интерфейс: 2x HDMI, VGA (D-Sub) |
| Разрешение: 1920x1080 | Колонки: нет |
| Подсветка: LED | Поддержка 3D: затворная технология |
| Тип матрицы: TFT TN | Дополнительно: затворные очки и выносной синхронизатор |
| Яркость: 300 кд/м² | Габариты: 642x440x227 мм |
| Динамическая контрастность: 20000000:1 | Вес: 6 кг |
| Время отклика: 5 мс | |
| Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160° | |

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ

9

ОЦЕНКА

СТРАНА
ИГР

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

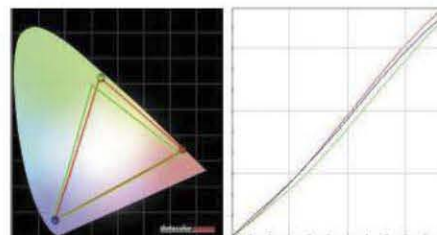
цена: 15 000 руб.

VIEWSONIC V3D245

Завершает наш обзор один из лидеров теста. Дело в том, что при такой цене и характеристиках – это один из лучших доступных экземпляров на рынке. В комплект поставки входит правильный кабель Dual Link DVI и очки. Встроенный ИК-ресивер честно отображал светодиодом активный режим, но так и не смог запустить синхронизацию очков, поэтому нам пришлось воспользоваться синхронизатором из собственных запасов, подключаемым по USB. Картинка порадовала красками и отличной работой 3D во всех приложениях и режимах. Собственно, за это монитор и получает награду «Лучшая покупка». Надо отметить еще и совсем небольшой вес монитора, что может быть существенным при транспортировке. А вот для подключения можно использовать любой из доступных современных разъемов, стоит только учесть, что при подключении по D-Sub невозможно достичь частоты 120 Гц при разрешении Full HD. Из недостатков можно отметить разве что невозможность регулировки по высоте.

info

| | |
|---|--|
| Диагональ: 23.6" | Интерфейс: DVI-D (HDCP), HDMI, VGA (D-Sub) |
| Разрешение: 1920x1080 | Колонки: есть |
| Подсветка: LED | Поддержка 3D: затворная технология |
| Тип матрицы: TFT TN | Дополнительно: 3D очки в комплекте |
| Яркость: 300 кд/м² | Габариты: 566x442x240 мм |
| Динамическая контрастность: 20000000:1 | Вес: 4.37 кг |
| Время отклика: 2 мс | |
| Угол обзора: по горизонтали: 170°; по вертикали: 160° | |

РЕЗУЛЬТАТЫ
ТЕСТИРОВАНИЯ

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Насидевшись перед монитором и насмотревшись фильмов и игр в 3D, очень хочется пойти на улицу и получать наслаждение, просто глядя на мир своими глазами без очков. Дело в том, что несмотря на весь прогресс мониторов и очков, технологии все еще не дошли до того уровня, когда их присутствие будет не-

щутимо для организма. Проще говоря, глаза устают довольно сильно, а перерывы приходится делать довольно часто. Но из всех опробованных технологий только затворные очки меньше всего нагружают глаза, хотя и в них высидеть фильм совсем непросто. Возвращаясь к тестам мониторов, мы можем отметить призом «Лучшая покупка» дисплей ViewSonic

V3D245 за демократичную цену и достойное качество картинки. А если хочется чего-нибудь побольше, но подороже, то присмотритесь к монитору ASUS VG278H. Поддержка технологии NVIDIA 3D Vision 2 и возможность работы с очками первой ревизии выводят этот девайс в лидеры, за что он и получает приз «Выбор редакции». **СИ**



Razer Tiamat 7.1

ЧЕСТНАЯ МНОГОКАНАЛЬНОСТЬ



Для чего нужна многоканальность? Многие обходятся классическими наушниками или парой колонок. Во многих случаях этого, и правда, будет достаточно. Однако домашний кинотеатр без многоканальной акустики представить невозможно, в случае с играми мы часто попадаем в ситуацию, когда выгодно расставить колонки не представляется возможным, да и ночью громкость не выкрутишь на максимум. На помощь придет Razer Tiamat 7.1.

Перед нами многоканальная гарнитура без приставки виртуальная, для формирования звуковой картины используется десяток динамиков, по пять на каждую сторону. Роли распределены так: самый большой драйвер (40 мм) отвечает за басы, два более скромных (30 мм) – центральный и фронтальный каналы, последняя пара (20 мм) – боковой и задние источники. Чашки наушников получились крупными, конструкция закрытая. Уши закрывают амбушюры из искусственной кожи, звукоизоляция приличная. Расплата за это – уши не дышат, в жаркое время года будет не столь комфортно. Наушники соединены гибким ободом из пластика и крепятся к нему шарнирами, хорошее решение. Оголовье с мягкими подушечками не жесткое, регулируется по высоте, Tiamat 7.1 подойдет практически любому пользователю. Вес гарнитуры не маленький, это стоит учитывать, если присматриваетесь к этой модели.

Внешняя сторона чашек покрыта прозрачным пластиком, через который видно внутреннюю конструкцию наушников, чуть ниже расположен подсвеченный логотип Razer. Комплект поставки предусматривает магнитные накладки. Подобный вид крепления мы видели не раз в продукции Razer, он зарекомендовал себя с лучшей стороны. Установка накладок неизбежно увеличит вес конструкции. В левую чашку встроен выдвижной микрофон с гибким фиксатором, от него же идет плотный кабель в оплетке, утыкающийся в пульт управления.

Пульт сделан на совесть, доступны индивидуальные регулировки каждого канала и громкости в целом, включая микрофон. Процесс осуществляется с помощью крупного регулятора с неограниченным ходом. Дополнительная функция последнего – отключение звука, достаточно надавить на него. Ниже расположены индикатор отключения звука и три кнопки: первая отвечает за отключение микрофона, вторая поможет переключиться на внешнюю акустику, а третья – сменить режим работы наушников из 7.1 в 2.0 и обратно.

От контрольной панели отходит несъемный кабель с 3.5-мм разъемами и USB для питания и подсветки. Все разъемы подкрашены цветами. А как же внешняя акустика, спросите вы? Так вот, на корпусе пульта находится разъем под соответствующий переходник (включен в комплект). Доступно

четыре разъема, что позволит подключать и многоканальные наборы.

Пообщавшись с Razer Tiamat 7.1, мы смогли оценить гарнитуру по достоинству. Для игр она подходит отлично, позиционирование звука хорошо проработано, тонкая настройка каналов очень важна, на это стоит потратить немного времени. Особо впечатлительным не рекомендуем играть ночью в ужастики вроде Alan Wake, Amnesia и Dead Space... Ощущения незабываемые, запаситесь валидолом заранее. В сетевых побоищах многоканальность наушников дает возможность ориентироваться в пространстве и понимать, где и как далеко происходит действие – существенный плюс в боях. Микрофон не подкачал, чувствительность на высоте, и хорошо, что он односторонний. Также Tiamat 7.1 отлично себя показал в кино. **СИ**

info

Наушники:

Количество динамиков: 10 (неодимовые)

Сабвуфер: 2x 40 мм

Центральный канал: 2x 30 мм

Фронтальный канал: 2x 30 мм

Боковой канал: 2x 20 мм

Задний канал: 2x 20 мм

Диапазон частот: 20-20000 Гц

Микрофон:

Тип микрофона: односторонний

Диапазон частот: 50-16000 Гц

Общие:

Пульт управления: проводной

Вес: 350 г

Дополнительно: накладки на магните

цена: 8 290 руб.

| + | - |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| высокое качество звука в играх и кино | высокая цена |
| отличное качество сборки | несовместима с игровыми консолями |
| удобная контрольная панель | |

выводы

Razer Tiamat 7.1 заслуживает самых лестных отзывов. Если нужна многоканальность, данная гарнитура ее обеспечит в полной мере, без компромиссов. Стоит удовольствие не дешево, но отметим высокое качество звука, конструкции и приличную функциональность. Не хватает только поддержки игровых консолей.



Genius DeathTaker

ИГРА НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ



Для многих пользователей товары с лейблом Genius не ассоциируются с геймерской периферией. Однако это не так. Игровая мышь Genius DeathTaker выделяется на фоне остальной продукции и принадлежит серии GX GAMING. Познакомимся с ней поближе.

«Грызун» поставляется в небольшой картонной коробке с красочными картинками с серебряным тиснением. В общем, упаковка соответствует тематике содержимого, то бишь геймерской мышке. Само устройство сделано из комбинации различных материалов. Например, боковые поверхности и кнопки выполнены с нанесением покрытия soft-touch. Остальные вставки и дополнительные кнопки сделаны из обычного глянцевого пластика. В комплекте с устройством можно обнаружить руководство пользователя, компакт-диск с фирменным ПО и набор из шести грузиков по 4.5 грамм каждый. На первый взгляд довольно сложно определить место для установки дополнительных гирек. Пришлось прибегнуть к помощи руководства, и то — получилось не с первого раза. Необходимо надавить и сместить крышку на «брюшке» девайса, что весьма непросто. Внутреннее пространство занимает резиновый контейнер, в который и устанавливаются металлические грузила.

Genius DeathTaker удобно лежит в ладони, причем практически любого размера. Во время игры можно резко отвести мышь в сторону, и она беспрекословно подчинится вашему движению. Также, если движений мало, то кисть без напряжения обхватывает «грызуна» и отдыхает в ожидании экшена. Ход кнопок средний, но может показаться несколько «вязким». Если опять взглянуть на «брюшко» грызуна, то можно обнаружить пару тефлоновых ножек. Благодаря им, перемещение мыши производится более мягко и точно. Во время тестирования мы заметили, что герой сегодняшнего тестирования отлично ведет себя на любых ровных поверхностях. В Genius DeathTaker применяется армированный кабель с позолоченным наконечником. Длина провода составляет 1.8 метра, чего вполне должно хватить для комфортного управления устройством.

В Genius DeathTaker применяется лазерный сенсор Scorpion Game Core II, который поддерживает разрешение вплоть до 5700 dpi. Как показывает практика, этого должно хватить даже для самого притязательного геймера. Радует, что инженеры Genius думают не только об играх,

потому как включили горячие клавиши для офисных приложений. Повседневная работа с Genius DeathTaker приносит одно удовольствие, благодаря точному позиционированию и удобному расположению дополнительных клавиш.

Фирменное ПО DeathTaker Driver Setting позволяет настроить устройство по своему вкусу. Для разных нужд можно сконфигурировать до пяти профилей. Каждый из них имеет настройку цвета, макроса, а также скоростей опроса, чувствительности и параметра dpi. Интересно, что разрешение «грызуна» можно менять индивидуально, как для вертикальной, так и горизонтальной оси. Жаль, что в этом грызуне не предусмотрели отдельной клавиши для смены профиля. Придется менять профиль, каждый раз заходя в приложение, либо назначить одну из клавиш для этих целей.

Из приятных визуальных моментов отмечаем, что мышь имеет подсветку колеса прокрутки, фирменного логотипа GX Gaming и кнопки переключения dpi. Цвет свечения (кроме кнопки dpi), а также затухание можно изменить с помощью ПО. Поддерживается до 16 миллионов цветов. **СИ**

info

Тип сенсора: лазерный,

Scorpion Game Core II

Разрешение сенсора: 100-5700 dpi

Ускорение: 30G

Рабочее расстояние: 1-5 мм

Интерфейс, длина кабеля: USB, 1.8 м

Материал скользящего покрытия: тефлон

Размеры: 115x80x40 мм

Масса без/с грузиками: 118/145 г

цена: N/A

+

Хорошая эргономика
удобная настройка

-

Не обнаружено

выводы

Genius DeathTaker показала себя с хорошей стороны. Эту мышь можно рекомендовать как для игр, так и для повседневной работы. Главное, не забывать основное правило — перед покупкой поддержать мышь в своей ладони.



TSW

ЭТИ ТРИ БУКВЫ СТАЛИ СИМВОЛОМ ОСОБОГО СТИЛЯ И ВЫСОЧАЙШЕГО КАЧЕСТВА ДЛЯ АВТОМОБИЛЬНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ. СЕГОДНЯ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПРИОТКРЫТЬ ЗАВЕСУ ТАЙНЫ И ПОНЯТЬ В ЧЕМ ЖЕ УСПЕХ ЭТИХ КОЛЕСНЫХ ДИСКОВ.

Во-первых, это серьезный контроль качества выпускаемой продукции. Каждый диск проходит несколько уровней проверки по различным параметрам. Новейшее технологическое оборудование на заводах TSW дает гарантию того, что ни один дефект не останется незамеченным. Дело в том, что к производственному процессу здесь относятся также трепетно, как и к последующей стадии проверки изделий. Все это внимание и забота доходят до счастливого покупателя с каждым колесным диском TSW.

Во-вторых, это компания, которая думает не только о технической составляющей, но и эмоциональной. А потому каждый год на рынке появля-

ются сразу несколько моделей первоклассных колесных дисков TSW. Наряду с универсальными дисками, которые подходят на любой автомобиль иностранного производства (при условии правильно подобранных посадочных размеров), компания выпускает специальные линейки для определенных марок автомобилей. Тем самым усилия дизайнеров направлены не на беспорядочную толпу жаждущих хлеба и зрелищ (как известно, всем сразу не угодишь), а на вполне определенных клиентов с конкретными запросами и пожеланиями. Отсюда безмерная благодарность тех, кто уже сделал свой выбор в пользу TSW, и растущий интерес новой аудитории.

РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ

(ЗАО «Колесный ряд»)

Москва

ул. Электродная, д. 14/2

(495) 231-4383

ул. Островитянова, вл. 29

(499) 724-8044

Санкт Петербург

Екатерининский пр-т, д. 1

(812) 603-2610

ОПТОВЫЙ ОТДЕЛ

Москва

ул. Электродная, д. 10, стр. 32,

(495) 231-2363

www.kolrad.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ

www.allrad.ru

(495) 730-2927/368-8000/672-7226

www.prokola.net

(812) 603-2610/603-2611





Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «ВСЕ КИНО»

ШЕРЛОК ХОЛМС 2: ИГРА ТЕНЕЙ

Пытаясь найти виновного в серии взрывов, потрясших Европу, Шерлок Холмс (Дауни-мл.) выходит на некоего Джеймса Мориарти (Харрис) – уважаемого профессора и друга высокопоставленных политиков. Судя по всему, именно он координирует теракты, осталось только понять, зачем ему это нужно и чего он хочет добиться. Это дело быстро становится для Холмса личным – Мориарти отправляет на тот свет его возлюбленную Ирен (МакАдамс) и планирует прервать медовый месяц доктора Ватсона (Лоу) его похоронами.

Новое время требует новых героев, и хотя я прекрасно помню скепсис многих в ответ на новость о том, что Гай Ричи собирается экранизировать Артура Конан Дойла, да еще и превратив именитого сыщика в экшн-героя, сейчас Шерлока Холмса уже трудно представить другим – так гладко легла на вроде бы хрестоматийный своей степенностью образ авантюрная эксцентрика Роберта Дауни-младшего. В итоге первая часть «Шерлока Холмса» стала одним из главных хитов 2009 года – как у зрителей, так и у критиков, и сразу стало понятно, что пора вводить в обиход термин «холмсиана», потому что в наше время золотое дно не в удачных фильмах, а в удачных персонажах, достаточно придумать харизматичного героя – и дальше знай себе куй железо, не отходя от кассы. Вспомните хотя бы Джека Воробья, обаяние которого вытаскивало целых три посредственных сиквела и ничуть от этого не поблекло! Аналогичная история и с Шерлоком Холмсом в исполнении Роберта Дауни-младшего – причем здесь еще



и Гай Ричи молодец, в сиквеле он не опустил высочайшую планку качества первого фильма ни на дюйм. Все так же бодро, захватывающе, зрелищно и остроумно – если к чему-то и придраться, то лишь к тому, что сиквелу слегка не хватает новизны и свежести, по сути, это профессиональная полировка до зеркального блеска «фишечек», нащупанных еще в первой картине. Единственное сколь-либо значительное нововведение «Игры теней» – Майкрофт Холмс, еще более эксцентричный брат Шерлока, в как всегда смачном исполнении Стивена Фрая (он тут почему-то очень напоминает Александра Ширвиндта из «Трое в лодке, не считая собаки», так и ждешь, что он вот-вот устроит «комические куплеты»), но этого все-таки маловато.

ИЗДАНИЕ

Как и первый фильм, «Шерлок Холмс 2» снят в чуть выцветшей, приглушенной цветовой гамме, но такой легкий эффект сепии ему очень идет. Тем более что четкость отличная, а детализация почти не страдает даже в темных сценах. Звучание очень насыщенное и активное, но английский трек кроет дублированный, как бык корову, – лучше прибегнуть к помощи субтитров. Из бонусов на диске можно найти несколько рассказов о съемках, любопытно реализованный видеоконментарий Роберта Дауни-младшего (все с переводом субтитрами) и приложение для мобильных устройств.



АРТЕМ ШОРАХОВ
ЧЕЛОВЕК-ПАУК;
ТРИЛОГИЯ
«ВидеоСервис»
3 диска BD-50



Средняя цена: 1000 рублей

Аккурат к старту «Нового Человека-Паука» в кино была переиздана под одной обложкой ставшая уже классической трилогия Сэма Рейми. Все три блюрея издания полностью повторяют ранее выпущенные порознь диски; однако заключительная часть трилогии – «Враг в отражении» – здесь представлена в однодисковой ипостаси. Это значит, коллекционерам стоит поискать подарочный двухдисковый вариант с дополнительными рассказами о съемках и фильмом о монтаже, который как раз допечатан не был. Для всех прочих «Трилогия» – хорошая возможность недорого пополнить коллекцию отличной супергеройской сагой.

ДИСК

CP DIGITAL

1 диск BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 448 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 EX венгерский/португальский/чешский/украинский, DD 5.1 мандарин

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 930 рублей

ФИЛЬМ

SHERLOCK HOLMES: A GAME OF SHADOWS

2011, 129 минута

РЕЖИССЕР: Гай Ричи

В РОЛЯХ: Роберт Дауни-мл., Джуд Лоу, Джаред Харрис, Номи Рамас, Райчел МакАдамс

БОНУСЫ

Видеоконментарий Роберта Дауни-мл.

Рассказы о съемках (35 минут)

Приложение по фильму



ВЕРДИКТ

Отличный сиквел успешного блокбастера в издании, к которому не придерешься.

ФИЛЬМ

ВИДЕО

ЗВУК

БОНУСЫ

ИТОГ

8

9

10

5

8

ХРОНИКА

Трое друзей обнаруживают загадочную впадину в земле, которая через тоннель приводит их к неопознанному объекту, излучающему некое подобие энергии. Получив мощный заряд, парни приобретают сверхъестественные способности, позволяющие им преодолевать гравитацию и перемещать предметы. Вдоволь наигравшись, двое из них осознают, что могут натворить бед, направив свои силы на разрушение. Но только не Эндрю, который в смерти и хаосе видит решение собственных проблем.

Жанр псевдодокументального кино (и его последующих коммерческих стилизаций) набирает обороты и, в общем, перестает провоцировать интерес, который когда-то вызывали «Ведьма из Блэр» и «Первые на Луне». Но «Хроника» имеет сходство скорее с более поздними «Монстро» и «Репортажем», нежели с пионерами направления, хотя в «реалистичности» происходящего ей не откажешь — в том числе благодаря одному из подростков, не расстающемуся с ручными камерами. На те двенадцать миллионов, что были выделены продюсерами, режиссеру удалось заставить героев бороздить небесные просторы,



Эдуард Шиндяпин



убедительно левитировать, искусно фокусничать и даже буянить по-крупному — на манер Годзиллы или космических пришельцев. Но лучше бы ребята не расставались с камерой ни на минуту, как бы это ни раздражало среднестатистического зрителя. Как только линза профессионального оператора начинает выстраивать красивые кадры, легко вступающие в спор с мизансценами из «Гарри Поттера», волшебство улетучивается. Зато, при всей легкомысленности грамотно прописанного подросткового трепка и приземленной дурашливости поступков героев, картине нельзя отказать в умении материализовывать фантазии любого, кто понимает, что в Хогвартс ему не попасть, но на близкие контакты третьей степени рассчитывать можно.

ДИСК

Поскольку один из героев любит снимать происходящее на камеру, не все кадры ленты выглядят на «отлично». Тем не менее авторы сделали все, чтобы «зерно» не помешало восхищаться почти всегда четкой и детальной картинкой. Саундтрек чередует диалоги и музыку с аудиозффектами завидной убедительности и мощи. Встречаются и хорошо позиционированные шумы, добавляющие звучанию гибкости и подвижности. Переведенные субтитрами бонусы лаконичны — это одна удаленная сцена, анимированные раскадровки, кинопробы и трейлер. Помимо кинотеатральной версии фильма на диске записана расширенная. **СИ**

ДИСК

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ

1 диск BD50

ВИДЕО: 1,85:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DTS русский (дубл.), DTS-HD MA

5.1 английский, DTS итальянский, DD 5.1 венгерский/чешский/польский/тайский/турецкий/украинский

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 900 рублей

ФИЛЬМ

CHRONICLE

2012, 84/90 минут

РЕЖИССЕР: Джош Трэнк

ГОЛОСА: Дэйн ДеХаан, Алекс Расселл,

Майкл Б. Джордан, Майкл Келли

БОНУСЫ

Расширенная версия фильма

Удаленная сцена (1 минута)

Анимированные раскадровки (8 минут)

Кинопробы (4 минуты), Трейлер



АРТЕМ ШОРОКОВ
Мультипликационная классика

Disney жива в сердцах не только зрителей, но и геймеров старшего поколения. При помощи приставки и джойстика многие из нас и познакомились с мультяшными героями в те времена, когда ни ярлыка «по лицензии», ни связанного с ним недоверия вовсе не существовало. «Король лев», «Красавица и Чудовище», «Покахонтас» — все это платформенная классика 16-битной эпохи, любимые игры детства. Им бы такие HD-переиздания с горкой бонусов, как оригинальным мультфильмам!

ВЕРДИКТ

BD с нестандартным супергеройским кино более чем удовлетворяет качеством.

ФИЛЬМ

ВИДЕО

ЗВУК

БОНУСЫ

ИТОГ

7

8

8

5

7



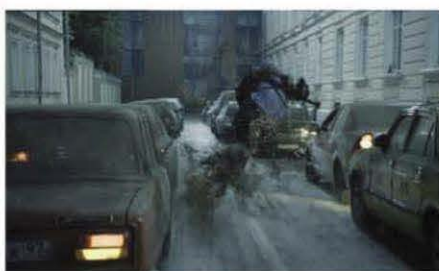
Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «ВСЕ КИНО»

ФАНТОМ: САМЫЙ ТЕМНЫЙ ЧАС

Группа молодых американцев приезжает в Москву, чтобы как следует оттянуться. В это время с неба начинают падать пучки света, которые, приземлившись, превращают в пепел все живое. В считанные дни российская столица превращается в пустыню, через которую ребята пробираются к атомной подводной лодке, подающей радиосигналы с предложением о помощи.

Кажется, Тимуру Бекмамбетову и впрямь удалось прочно обосноваться в Голливуде, если он умудряется привлекать средства даже на такие смехотворные проекты, как «Фантом». Высосанная из пальца история о



завоевании Земли инопланетными сгустками энергии, оружие для борьбы с которыми клепаются из подручных средств на коленке, тянет на откровенный трэш. И прямого сравнения с картинами кинокомпании Full Moon она избегает только благодаря тридцатимиллионному бюджету, потраченному, правда, на что угодно, но только не на сценарий. Самое неприятное в том, что продюсер продолжает эксплуатировать тему «параллельной» Москвы, более удачно обыгранную им в «Дозорах», стремясь потрафить и нашим, и вашим без особых умственных усилий. При этом, то ли неприято заимствуя, то ли бросая вызов таким антиутопиям, как «Я – легенда» и «Скайлайн», – мол, мы и сами с усами. И огоньки, какие надо, нарисует, и город-призрак снимет так, что не подкопаешься. Да и пес бы с ним, с этим подражанием – не привыкать. Но

чтобы нас вот так, нахрапом, одолели ходячие розетки – это уж, простите, ни в какие ворота не лезет. Военные не справились? Минэнерго разберется!

ДИСК

Картинка близка к идеалу – контраст сбалансирован, четкость высокая, объем очевидный. Слабые «шевеления» на задниках общего впечатления не портят. Аудиодорожки довольно мощные, однако тектоническими эффектами они не наделены. Зато локализация вызывает настоящее восхищение. Бонусов для такого проекта маловато, зато все переведены субтитрами. **СИ**

ДИСК

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ
BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DTS русский (дубл. 768 Кбс),

DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1

украинский/другие

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 800 рублей

ФИЛЬМ

THE DARKEST HOUR 2011, 89 минут

РЕЖИССЕР: Крис Горак

В РОЛЯХ: Эмиль Хирш, Райчел Тейлор,

Оливия Тирлби, Макс Мингелла, Гоша

Куценко, Артур Смольянинов

БОНУСЫ

Выжившие (8 минут),

Рассказ о съемках (13 минут),

Удаленные и расширенные сцены (4 минуты)



ВЕРДИКТ

Бестолковый фантастический экшн вышел на качественном диске.

ФИЛЬМ

ВИДЕО

ЗВУК

БОНУСЫ

ИТОГ

5

9

8

5

6

180 Р. за номер, ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ!

Нас часто спрашивают:

«В чем преимущество подписки?»

во-первых, это выгодно. Потерявшие совесть распространители не стесняются продавать журнал за 300 рублей и выше.

во-вторых, это удобно. Не надо искать журнал в продаже и бояться проморгнуть момент, когда весь тираж уже разберут.

в-третьих, это шанс выиграть одну из двадцати копий игры From Dust.

в-четвертых, журнал самовывозом вам обойдется всего в 135 рублей (только в нашем московском офисе)!



ПОДПИСКА

6 месяцев: **1194 р.**

12 месяцев: **2149 р.**

ПОДАРОК



Первые двадцать читателей, оформивших подписку **с 26 сентября по 20 октября**, получают в подарок игру From Dust.

ВАЖНО!

Вы можете заказать на shop.glc.ru один конкретный номер – как новый, так и старый. Если вы случайно пропустили какой-то выпуск «СИ», обратитесь к нашим менеджерам, они помогут.

подписку
можно оформить
на нашем сайте

<http://shop.glc.ru>



По всем вопросам, связанным с оформлением подписки, обращайтесь по телефону и пишите на электронный адрес

8 (800) 200-3-999 (бесплатно)

subscribe@glc.ru



holy hell

Говорят, продавец в одном из ларьков, где продается «СИ», почитал журнал и возмутился. Дескать, написано, что для взрослых, 18+, а никакого ада и кровяки нет. За что деньги-то берем? Что ж, высокий возрастной рейтинг надо оправдывать, поэтому мы немного отвлечемся от игр как искусства и поговорим об играх как мотиве убийства.

УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ

Истории на тему «геймер свихнулся и зарезал человека» с завидной регулярностью появляются в заголовках новостей. Давайте уберем от журнала детей и подумаем, в каких случаях из-за игр действительно убивают. Сразу оговорюсь: все призывы к насилию следует считать игрой слова и только. Наверняка у вас бывало, что произносишь про себя «убил бы» и сжимаешь кулаки от ярости. А потом спохватываешься и вспоминаешь про уголовный кодекс и заповеди. Только и остается, что открыть браузер и выругаться в Интернете. Вот мы об этом.

1 Воровство в MMO

Представьте себе, что вы несколько лет прокачивали персонажа и собирали ему шмот. И в один прекрасный день ваш аккаунт воруют и раздраконируют. Техподдержка молчит или же восстанавливает только часть

утраченного добра. И тут вы внезапно узнаете, что этот ад сотворил приятель, который пил у вас дома на прошлой неделе и подозрительно терся около компьютера.

Что реально произошло? Аккаунт в MMO стоит денег. Неважно, вкладывали ли вы реал или прокачивали персонажа самостоятельно, есть ли в игре опция вывода средств. Так или иначе, на черном рынке вы смогли бы выручить какие-то средства. Именно их у вас и украл злоумышленник. А убить из-за денег – а речь здесь легко может идти о сотне тысяч рублей – это никакая не новость.

2 Стертые сейвы

Допустим, вы играете в большую однопользовательскую игру на двести часов и уже набрали сто пятьдесят. Приятель приходит к вам в гости, включает консоль и случайно (или намеренно) убивает сейв. Скажем, начинает новую игру и записывается поверх существующего файла. Теперь вам придется либо потратить еще сто пятьдесят часов, либо отказаться от желания увидеть концовку, либо смотреть прохождение на Youtube.

Что реально произошло? У вас либо украли сто пятьдесят часов времени (если вы все-таки решили проходить заново), либо испортили впечатления от игры. Во втором случае вы потеряли ее стоимость, что не так много. В первом – отняли



время, которое тоже деньги. Умножьте количество часов на среднюю стоимость часа вашей работы. Конечно, у вас ничего не украли, – речь о порче имущества. Деньги сожгли, и вы ненавидите того, кто это сделал.

3 Спойлер

Вы проходите игру, где чрезвычайно важна история. Добрый человек раскрывает вам ключевой поворот сюжета заранее. Теперь вы знаете, что Айрис умрет, и ключевая сцена не произведет на вас такого же эффекта, как и на тех, кто не был в курсе. Впечатления от игры частично испорчены. Убить бы гада!

Что реально произошло? На самом деле, очень редко спойлеры действительно способны что-то испортить. В Heavy Rain и Binary Domain крайне желательно играть, не зная о секретах ключевых персонажей. Но, например, в Spec Ops: The Line второе прохождение даже интереснее первого; спойлер, наоборот, улучшает восприятие игры! К тому же, далеко не все, кто прошел Final Fantasy VII, реально поняли, кто убил Айрис. Такие люди должны еще и благодарить за спойлер.

4 Стоять над душой

Самое ужасное – то, из-за чего я бы убил парочку людей (смелости не хватает) – когда вклиниваются в пространство между мной и экраном. Нет, нормально, когда просят сделать паузу и провести время немного иначе – например, влихнуться в себя разогретые котлеты. А вот если встают рядом и, не обращая внимания на твою битву с боссом, начинают разговаривать о погоде, о шмотках, об офисных дрязгах, – это невыносимо. Не получается ни слушать, ни играть – сплошная головная боль.

Что реально произошло? Человек не воспринимает ваше хобби как что-то мало-мальски ценное. Он считает, что незачем просить вас переключить внимание, ведь игры – это ничто. Ноль. Пустое место. Он не понимает (или, напротив, отлично понимает), что такими действиями наносит вам личное оскорбление. И его можно смыть только кровью (наверное)!

Наверняка эти четыре простые примера вам понятны. Воровство, хулиганство, оскорбление. Однако для человека со стороны слова о «воровстве аккаунта в ММО» – непонятный лепет на птичьем языке. С его точки зрения все действия, связанные с играми, – ненастоящие, и только полный идиот, сдвинувшийся на компьютерах, способен всерьез вникать, почему же ребенок разозлился и зарезал отца. Вы же, уверен, сможете продолжить наш список и привести в список в редакцию еще десятка два причин, по которым вы очень сильно злились на других людей. **СИ**

УБИТЬ ВСЕХ КОТАТ

Пару лет назад обычный американский парень убил котенка своей сожительницы за то, что животное случайно выдернула провод его джойпада из слота и прервало игру. Просто взял за шкуру и ударил о стену. На глазах детей. Парня посадили в тюрьму, благо он и так недавно был условно-досрочно освобожден и находился под надзором полиции.

Знаете, какая дискуссия разгорелась по этому поводу на популярном игровом сайте Kotaku? О том, можно или нет сажать человека в тюрьму за смерть кошки. Дескать, это же всего лишь животное. Оштрафовать гада – и хватит. Против были разве что люди, у которых дома тоже живет кот, но им быстро заткнули рот. Дескать, придурки – жизнь безмозглого пушистика ставят на один уровень со свободой человека.



Именно такие случаи – а все не истории о том, как раз в год геймер достал ружье и расстрелял студентов, – убедительно доказывают вред игр. Конечно, GTA не превращает людей в преступников, но она делает их терпимее к злодеяниям. Как кинофильм «Брат» в России девяностых, игра расширяет в представлении геймера грани дозволенного. Нет, он умом понимает, что повторять увиденное самому нельзя – могут и в тюрьму посадить. Но готов прощать или даже поощрять такие преступления. И это ужасно.

УБИТЬ СЕБЯ

Часто спрашивают, почему мы так держимся за печатное слово, а к онлайну относимся с опаской. Да потому что в Интернете живут такие персонажи, что сам факт их существования заставляет хвататься за голову. Их убивать бесполезно (слишком много), хочется самому уйти из жизни, чтобы только не разделять с этими людьми одно увлечение.

Администратор одной из браузерных RPG прислал нам ссылку писем пользователей. Каждый из них – взрослый (18+) человек. Большинство – с детьми, работой, насыщенной социальной жизнью. Удивляет даже не то, как они получили аттестат (отистат?) зрелости, а в какой момент их укусил Интернет и превратил в иную форму жизни. Прочитайте типичное письмо и порадитесь вместе с нами тому, что редакция «СИ» в своей истории никогда не получала ничего подобного.



“здрасвуите!!!извините но хачу спрасить!!очему мне абсалютна некогда не падает ничево с сундкков, за 2 нидели открыл большэ 30 но один рас попало 50 сер,как так у маево знакомово с 3 сундука 20 золот взял???я понемаю не 5 ,10 и ничиво но 30!!!!сиводня играл большэ 12 чисов и получил дени весь на мусар(извините) дени мучился и палучил: 2 одежды сломани и оба на втором уравени- адин асколок с боса попался и тот сразу жэ украли- в начале дня имел 1 золота остался с 20 сер и никакой пользы а потратил <5 золотых!!игра штоб развлечся па раслабица а не штоб все нервы тратить!!извините но эта савсем ничесна!!мое имя в игре/ [xxxxx] / я веда [xxxxx] лвл!! я завтра гдета в семь чисов заиду!!!заидите в приват интиресна будет по обшятца!!!”

COSPLAYMANIA

КРАСИВЫЕ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОСПЛЕЕРЫ. GOTTA CATCH 'EM ALL!

FINAL FANTASY VIII

ЭДЕЯ КРАМЕР

Косплеер: Bellatrix Aiden

Любимые игры: серия Final Fantasy, Kingdom Hearts, KotOR, Granado Espada

Кем сделан костюм: пошив – Bellatrix Aiden, крафт – S_Shield

Фотограф: Eva



SENGOKU BASARA 3

ИСИДА МИЦУНАРИ

Косплеер: Iscariot_Elian
 Любимые игры: Sengoku Basara, Silent Hill, Devil May Cry, Shadow of the Colossus
 Кем сделан костюм: Shiki
 (Елена Волякова)
 Фотограф: Мокрушина Оксана

BLAZBLUE

NU (V-13)

Косплеер: Shuichi Shindou
 Любимые игры: World of Warcraft, Diablo
 Кем сделан костюм: КСАHDPIK, Shuichi Shindou, Shiki
 Фотограф: HaJI



ALICE: MADNESS RETURNS

АЛИСА ЛИДДЕЛЛ

Косплеер: haruhi-tyan
 Любимые игры: American McGee's Alice, Disciples 2, The Elder Scrolls III, Arcanum
 Кем сделан костюм: haruhi-tyan
 Фотограф: Екатерина Смирнова



ОБО ВСЕМ С АРТЕМОМ ШОРОХОВЫМ

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!

Письмами – на strana@gameland.ru.

Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr).

SMS'ками – на 8-926-878-24-59.

Отвечаем с удовольствием!

? Куда подевалась игра *Killer Freaks from Outer Space*?

Анонс был интересным, видеоролики жутковатые и в то же время веселые, я даже вознамерился купить эту игру, но о ней очень давно ничего не слышно. Неужели закрыли проект?

И да, и нет. Изначально *Killer Freaks from Outer Space* числилась оригинальной разработкой о сражении землян с инопланетянами, балансировала на стыке хоррора и юмора и порой удивительно напоминала старые фильмы о Зубастиках. Игра уверенно анонсировалась, обзавелась весьма любопытным официальным сайтом (он, кстати, все еще жив, рекомендую заглянуть на www.killerfreaks.com), но... В общем, в какой-то момент исходный проект был закрыт, а сама игра – перепрофилирована под зомби-шутер, ныне рекламирующийся под именем *ZombiU*. Название и тематика неслучайны: перед нами не просто зомби-шутер, а своего рода перезапуск самой первой игры Ubisoft, выпущенной сразу после создания компании в 1986 году. Тогда она называлась просто *Zombi*.

? Внесите ясность, Линк из *The Legend of Zelda* – эльф или нет? Мой друг, большой фанат «Зельды», уверяет, что нет, но на форумах и даже в журналах, как правило, пишут, что все-таки эльф.

Прав ваш друг. А вас, должно быть, сбивают с толку заостренные уши Линка. Однако ни в одной из каноничных игр сериала *The Legend of Zelda* не говорится о принадлежности героя к эльфам. Господствующая раса мира Хайрула зовется *Hylians*, и Линк, как правило, не отличается в расовом смысле от верноподданных принцессы Зельды, зачистую щеголяющих не менее выдающимися ушами. В некоторых играх серии (например, в *Twilight Princess*) фигурирует словечко «люди», но и то лишь потому, что дизайн не предполагал пресловутых остроконечных ушей. Если оглянуться на фэндоме, можно отметить, что и там обычно не принято называть Линка эльфом.

? Почему спортивные игры выходят каждый год, причем что игровая механика всерьез меняется не чаще, чем раз в три года?

Помимо очевидной причины («это приносит больше денег», что, впрочем, зачастую лишь отклик на требования рынка) смысл вот в чем. Спортивные симуляторы ценны актуальностью: составы команд, положение клубов в рейтинге, актуальные чемпионы, даже дизайн спортивной формы, не говоря уж о соответствии конкретным состязаниям сезона и месту их проведения – все это чрезвычайно важно для поклонников конкретных видов спорта, которые и составляют большую часть покупателей «сезонных» спортивных игр. Теоретически издатель и разработчики могут поддерживать игру

актуальной в течение нескольких лет с помощью масштабных загружаемых дополнений, но по ряду причин, среди которых есть место как экономическим (удобнее за те же пользовательские деньги сделать за год отдельную игру, заодно подтянув гра-

фику и немного улучшив геймплей и сетевые компоненты), так и традициям (схема давно себя зарекомендовала, она проверена и надежна), большинство издателей предпочитает раз в год запускать новую игру к началу каждого спортивного сезона. **СИ**





Обгоняя реальность **3D-изображение у вас дома!**

Погрузитесь в красочный виртуальный мир современных цифровых развлечений вместе с 3D-монитором ASUS VG23A. Оснащенный светодиодной подсветкой и высококачественной IPS-матрицей, он дает возможность переключаться между обычным и стереоскопическим режимом работы нажатием всего одной кнопки. В комплект его поставки входят 3D-очки, а также пристегиваемые к обычным очкам 3D-линзы. Данный монитор оснащается сразу двумя разъемами HDMI 1.4 и обладает эргономичной конструкцией, а его мультимедийные возможности дополняет пара 3-ваттных встроенных динамиков.

ASUS VG23A – виртуальные миры становятся реальнее!



BLOODLINE CHAMPIONS

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему



Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!



Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!



Постоянство

Действие ударов и приемов predetermined и не зависит от внешних условий.



Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.



Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

www.blc.ru

INOVA



STUNLOCK

game